HOBBY CONSOLAS

Revista independie... 102 - 2,70 € - 450 Ptas

HOBBY PRESS

PREVIEWS
Colin McRae 2
Medievil 2
Tomb Raider IV
Rayman 2
Fear Effect

NOVEDADES
Resident Evil 3
ISS Pro Evolution
Crazy Taxi
Toy Story 2
Colony Wars 3

PRÓXIMOS BOMBAZOS PARA N64 Y GAME BOY
Perfect Dark
Pokémon Stadium
Ridge Racer 64
Pokémon Trading Card

Vive la acción más trepidante

Syphon Filter 2

Guías Prácticas: Gran Turismo 2 y Shadowman

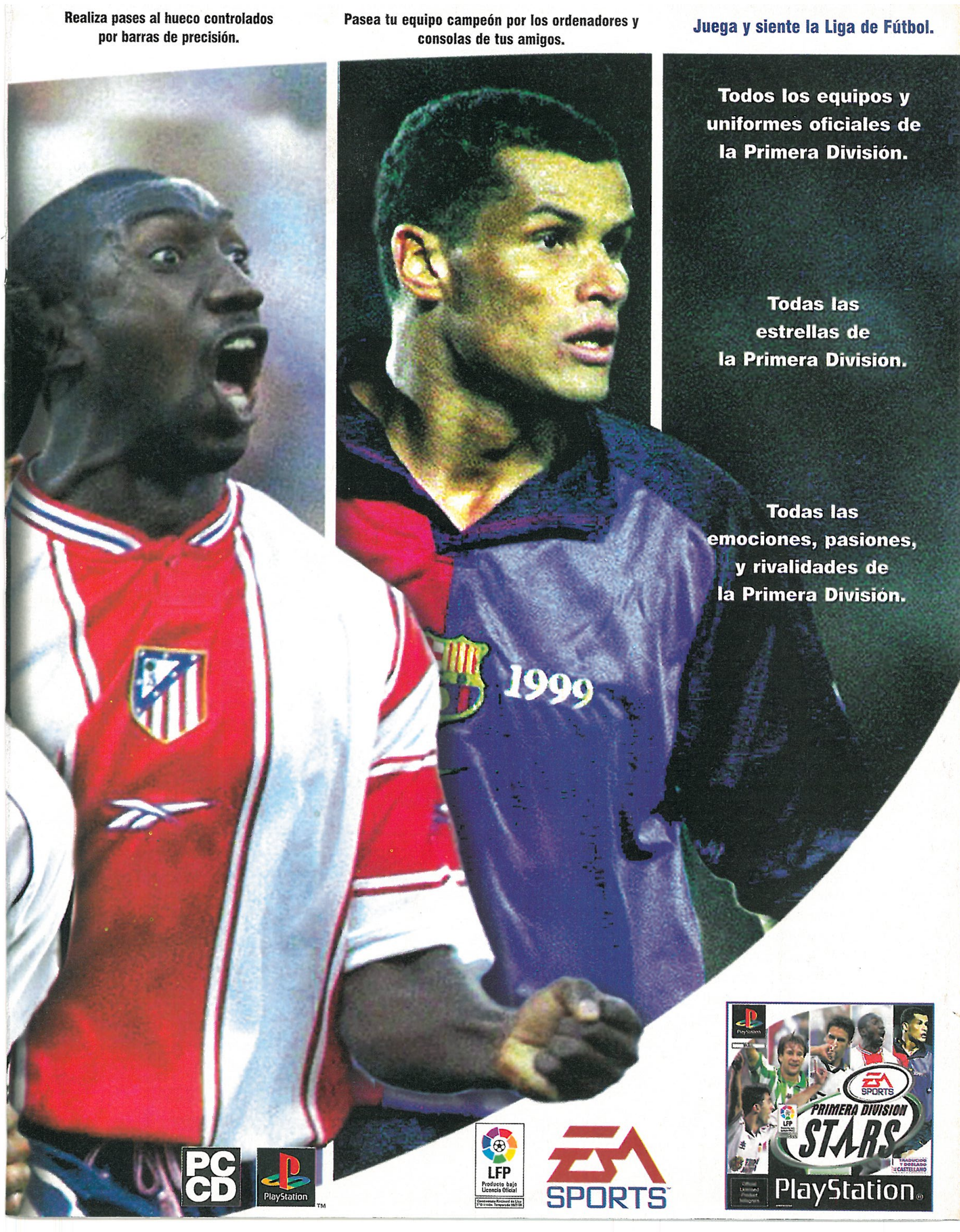
8 424094 810017 00102

Mejora las habilidades de tu plantilla tras cada partido con el sistema STARS™.

Controla la potencia de los tiros a puerta.

Dosifica el cansancio de los jugadores que se acumula partido a partido.




Realiza pases al hueco controlados por barras de precisión.
Pasea tu equipo campeón por los ordenadores y consolas de tus amigos.
Juega y siente la Liga de Fútbol.
Todos los equipos y uniformes oficiales de la Primera División.
Todas las estrellas de la Primera División.
Todas las emociones, pasiones, y rivalidades de la Primera División.
1999
PC CD
PlayStation
LFP
Producto bajo Licencia Oficial
SPORTS
PRIMERA DIVISION
STARS
TRADUCIDO Y DOBLADO CASTELLANO
PlayStation



COMIENZA LA LARGA ESPERA

Tokio. Día 4 de marzo del año 2000. PlayStation 2 se pone a la venta. Miles y miles de japoneses disfrutan ya de juegos como «Gran Turismo 2000» o «Tekken Tag Tournament».
El resto de habitantes del planeta espera ansioso a que la nueva consola de Sony llegue a las tiendas de su ciudad.
¿Cuándo? ¿en qué fecha exacta se producirá la llegada de PlayStation 2 a nuestro país?
Sony España no se moja: puede ser en septiembre, en octubre, en noviembre, en diciembre...
En Hobby Consolas tendremos una PS 2 el día 5 de marzo, (24 horas después de su lanzamiento en Japón), y os podemos asegurar que vamos a hacer que vuestra espera os resulte realmente larga. Porque, a partir de mes próximo, os iremos mostrando todos los juegos que vayan llegando a nuestras manos, que serán muchos, y muy buenos, sin duda. Así que tranquilos, relajaos, disfrutad de los excelentes juegos que tenéis y de los que van a aparecer en los próximos meses para todas las consolas. Pero no os pongáis nerviosos con PlayStation 2, que para ponernos nerviosos ya estamos nosotros...

Sumario

Número 102 • Marzo 2000 www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

HOBBY PRESS

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Rubén J. Navarro (**Jefe de Sección**), Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Sole Fungairiño (**Jefe de maquetación**), David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Jorge Portillo, Olga Herranz, Sergio Herrera, Javier Navas
Corresponsales: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Robert Sandmann
Editora del Área de Informática: Mamen Perera
Directores de División: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Subdirector General Económico Financiero: Rodolfo De la Cruz
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90
Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: Maria Luisa Cobián, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Norte de Sudamérica y Área de Caribe.
Distribuye ADEA - Madrid. Tlf. 91636 20 00 Fax 91 636 20 01. E-mail: Asedis@interplanet.es

Publicación controlada por 

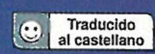
Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer** 



¿Sed de Snowboard?



¿Tienes sed de nieve? ¿De velocidad? ¿De locuras? ¿De competición? Pues te vas a hartar. Ya está aquí Cool Boarders 4: la nieve en su punto, un montón de esquiadores reales, una mayor sensación de velocidad, nuevos modos de juegos, nuevas y espectaculares tablas y 30 tipos distintos de carreras.



Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.







Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com/coolboarders4

LA QUINTA COLUMNA

Culebrón

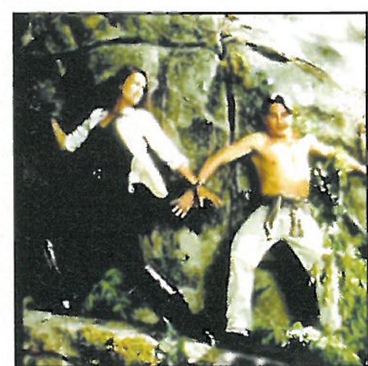
La saga «Resident Evil» se está ampliando hasta límites insospechados. Quién iba a pensar que aquel gran juego de zombies que apareció en PlayStation hace unos años iba a dar para tanto. Afortunadamente cada entrega es aún mejor, como hemos podido comprobar con la tercera parte. Lo que ocurre es que los japoneses, ávidos de emociones más fuertes, piden aún más, y se han sentido algo decepcionados porque, según ellos, en «Resident Evil 3» no se revelan demasiado datos de la historia. Vamos, que ya no se conforman con pasar miedo, sino que quieren saber más de los personajes, información acerca de sus vidas y sus relaciones entre ellos. Para que nos entendamos, que buscan un culebrón. Y Capcom no parece hacerle ascos al tema, porque incluir en «RE 3» un archivo llamado el Diario íntimo de Jill es desde luego un buen comienzo. Así pues, la solución sería contratar a un guionista de telenovelas, que con estos ingredientes tendría para un caldo exquisito. El asunto podría quedar tal que así: Veamos, la protagonista debe ser Jill que es la única que ha repetido. De su relación con Chris en la primera parte surgió un amor imposible, porque él quiere a su hermana Claire, que en realidad no es su hermana, sino su hermanastra, porque el verdadero padre de Claire es el Dr. Birkin. A todo esto Leon, enamorado también de Clair, despecha a Ada Wong, que loca de celos se entrega a los brazos de Ben, el periodista. Ben todavía arrastra las consecuencias de su lío con la doctora Ellen Birkin, fruto del cual nació Cheryl, la niña de la segunda parte. Cuando el Dr. Birkin averigua que Cheryl no es su hija legítima, abandona a su mujer, y es entonces cuando conoce a Rebecca Chambers, que también anda loca detrás de Chris. Rebecca lleva años sin hablarse con su padre Darío, el gordito asustado de la tercera parte, que desde que se divorció vive con el mercenario Mijhail, al que conoció en un bar poco recomendable de Racoon City. Rebecca y el Dr. Birkin planean vengarse de sus amores no correspondidos y recurren al chulazo Carlos Oliveira, que es quien controla los asuntos sucios de la ciudad. Pero Carlos, que lleva buscando a su madre desde que nació, acaba de sufrir una gran golpe al enterarse que ella en realidad es... Némesis, tras una fallida operación de cirugía estética. Continuará...

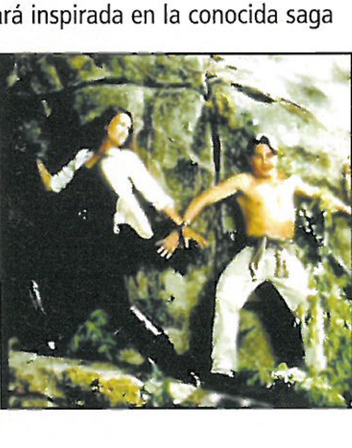
Manuel Del Campo

De arqueóloga a estrella de la TV

¿La serie de Tomb Raider?

Bueno, no exactamente, pero casi. "Relic Hunter", la próxima serie para TV de Gaumont Television, estará inspirada en la conocida saga de Eidos. Tia Carrere, la guapísima actriz que hizo el papel de "mala" en «Mentiras Arriesgadas», será la encargada de dar vida a una atractiva arqueóloga que se dedica a recorrer el mundo en busca de valiosas antigüedades. La serie, que comenzará a emitirse a finales de verano en EEUU, está siendo rodada entre las ciudades de París y Toronto. Larita, mucho nos tememos que ya han empezado a salirte imitadoras...

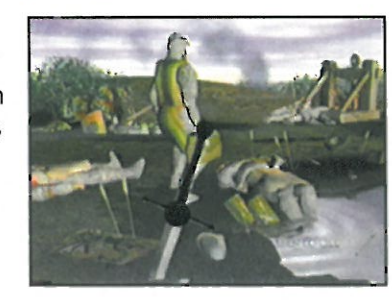




Yo de mayor quiero ser programador de juegos

Digipen, un Instituto de nivel universitario dedicado a la programación de juegos

Situada en Washington y dedicada a la programación de videojuegos y animaciones tridimensionales, esta universidad -que combina en sus planes de estudio las asignaturas técnicas con otras de carácter lúdico- está destinada a ser la cuna de los futuros creadores de videojuegos. Para más información podéis visitar su página web en www.digipen.edu, aunque os recomendamos que vayáis practicando inglés, ya que el nivel de exigencia y las asignaturas impartidas son casi para genios.



Mola

• **El «Resident Evil 2». ¡Mi hermano pequeño rehusó pasárselo del miedo que le daba!**
¿Y eso te mola? Ah, muy bonito, eso es amor de familia y lo demás son tonterías.

• **El fantástico regalo de aniversario con que os ha obsequiado Sony España. Un 10 para ellos, ¡y a ver si el resto va tomando ejemplo!**
Ñam, ¡eso, eso! glomf, ¡más tartas, por favor!

• **El juego de «Pokémon». La Game Boy se te queda pegada en las manos.**
No sería que estabas jugando mientras te comías una tarta de chocolate como la que nos mandó Sony...

• **Trabajar en un Centro Mail cuando se es un fanático de los videojuegos. ¡Qué suerte tengo!**
No como nosotros, que nos aburrimos tela aquí, jugando todo el día...

• **Que Lara llegue a Dreamcast con sus curvas de vértigo.**
Y tú que lo digas. Seguro que les sale un juego muy... redondo.

• **Que uno de los regalos de boda de mi amigo haya sido ¡una PlayStation! ¡Los Playstationeros treintañeros al poder!**
Aquí tenemos unos cuantos... bueno, ya casi tenemos hasta "cuarentañeros".

• **El «Perfect Dark», va a ser simplemente "perfecto".**
Y... "oscuro" también, ¿no?

• **Que empecéis a analizar juegos de la Neo Geo Pocket Color.**
Nunca es tarde si la dicha es buena... aunque este mes precisamente no hayamos comentado ninguno.

• **El excelente nivel de ventas de Dreamcast en todo el planeta.**
Sí, la verdad es que nadie se esperaba que se vendiesen tantas unidades en el Nepal.

• **La locura que vives al jugar a «Crazy Taxi».**
Siempre y cuando luego no cojas un taxi en la vida real y te pase lo mismo...

• **La expresividad de los rostros que aparecen en «Shenmue».**
Da la impresión de que en cualquier momento van a salirse de la tele.

• **El «Soul Calibur», nunca me acuesto sin haber descubierto un movimiento nuevo.**
"Nunca te acostarás sin saber un movimiento más". (Namco).

• **Cualquier episodio de la saga «Resident Evil».**
Y mejor aún, que no dejan de aparecer episodios nuevos.

Dispuestos a todo, por la información más exclusiva

Unos intrépidos hombres de acción

Así somos los que hacemos Hobby Consolas, capaces de arriesgar nuestras vidas pilotando un helicóptero sobre Londres, o incluso recorriendo las calles de Seattle en limusina (peligrosamente acompañados), y todo para llevaros a casa, mes tras mes, la información más completa del mundo de los videojuegos. Bueno, lo realmente arriesgado viene a la hora de justificar ante el director tanto días de juerga...



A esta chica de Nintendo América no se le borraba la sonrisa de la cara, y eso que seguramente no entendió ni uno sólo de los chistes de Chiquito de la Calzada que le contó Rubén J. Navarro dentro de la limusina.



Así de sonriente posaba David Martínez antes de pilotar este helicóptero en la presentación de «Enemi Engaged» de Empire. La foto posterior hemos decidido no publicarla por respeto al dueño del aparato.

Los más vendidos (Japón)

1	BioHazard: Code Veronica	(DC)
2	Pokémon Silver	(GB)
3	Jet de Go!	(PS)
4	Pokémon Gold	(GB)
5	Bio Hazard: Gun Survivor	(PS)
6	Donkey Kong GB – Donkey & Diddy	(GB)
7	Popolocrois Story II	(PS)
8	Crazy Taxi	(DC)
9	GI Jockey 2000	(PS)
10	Donkey Kong 64	(N64)

Los más vendidos (U.S.A.)

1	Crazy Taxi	(DC)
2	NHL 2k.	(DC)
3	Gran Turismo 2	(PS)
4	Pokémon Yellow	(GB)
5	Mario Party 2	(N64)
6	Tony Hawk Pro	(PS)
7	WWF Wrestlemania 2000	(N64)
8	Medal of Honor	(PS)
9	Resident Evil 3: Nemesis	(PS)
10	Pokémon Red	(GB)

La publi del mes

Mamá, ¡han aplastado a mis personajes de la tele!

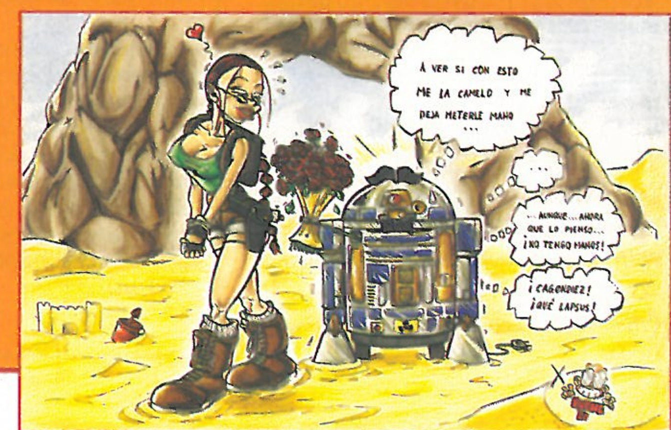
Nada está a salvo de «Battletank». Ni siquiera los dulces e inocentes Teletubbies y su mundo de paz y armonía han podido eludir el paso de estos destructivos acorazados. ¡Qué pena, con lo cuidadito que tienen ellos su jardín!



VIÑETA CONSOLERA

Este mes, ración doble. Aquí tenéis dos geniales viñetas realizadas por dos de los ganadores de nuestro último Concurso Mangas & Videogames, Moisés García y José Miguel Puche. Molan, ¿eh?





Ni fu ni fa

• **Que a nadie se le haya ocurrido crear un juego de carreras de camiones.**
Ni de carreras de pulgas a la pata coja, anda éste.

• **¿Que Uri Geller se parece a Kadabra? Pues como no sea en la forma de mear...**
¿Que no? ¿pero no te has fijado en la caída de ojos? ¡Si son igualitos!

• **Que los suscriptores siempre paguen la Hobby Consolas a 450 ptas. cuando los demás debemos pagar las 800 ptas que cuesta cuando lleváis vídeo.**
Alguna ventaja tenía que tener estar suscrito ¿o no?

• **El «FIFA 2000». Son todos iguales.**
Pues sí, ahora que lo dices, todos los «FIFA 2000» que han salido eran iguales, sí.

• **La pasta gansa que me voy a dejar en la PlayStation2.**
Seguro que si no te la compras es cuando haces de verdad el "ganso".

• **El argumento del «Quake II», es como el primer «Doom».**
Hombre, no esperarías un culebrón, con hijos ilegítimos y romances prohibidos.

• **Que en el número pasado no dierais nada con la revista. Hasta al kiosquero le sorprendió el no encontrarla entre las publicaciones con muchos regalos y parafernalias...**
Es que nos salió tan bien que pensamos que la revista por sí sola ya era suficiente regalo (¡Y no tenemos abuela! ¿eh?)

• **«Dino Crisis», no da nada de miedo. Es más, me río con los dinos.**
No te pases, tío, que tampoco aparecen contando chistes de Chiquito.

• **La "autobiografía" que os marcasteis por el nº 100, podíais haber incluido algunas de las expectativas de futuro para la revista.**
Sí que lo hicimos, ya os dijimos que con vuestra ayuda esperamos llegar al nº 200 ó 300, ¿te parecen pocas expectativas de futuro?

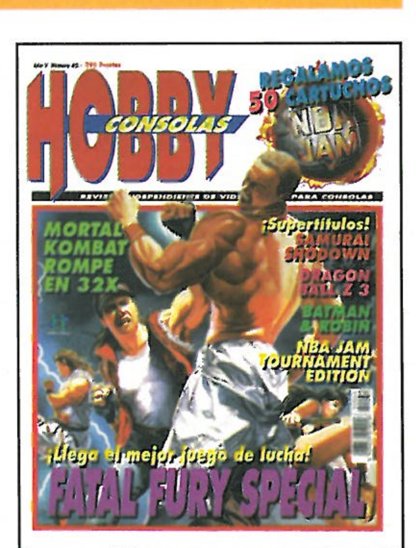
Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	Gran Turismo	(PS)
2	Fifa 2000	(PS)
3	Medal of Honor	(PS)
4	Tomorrow Never Dies	(PS)
5	Virtua Striker 2	(DC)
6	Tomb Raider IV	(PS)
7	WWF Wrestlemania 2000	(N64, GB)
8	Ace Combat 3	(PS)
9	Crash Team Racing	(PS)
10	Driver	(PS)

Así que pasen 5 años...

Puñetazos para todos los gustos

Superado el bajón de lanzamientos de Febrero, la lucha invadía nuestras consolas. «Fatal Fury Special» arrasaba en Super Nintendo y se convertía en el mejor título del género, mientras que «Samurai Shodown», «Mortal Komba»t y «Dragonball Z3» conseguían darle réplica en el resto de los sistemas. Con los primeros juegos en castellano, llegó un exhaustivo reportaje de Hobby Consolas que mostraba el proceso de doblaje, como también lo fue el primer vistazo a los títulos que acompañarían unos meses más tarde a Saturn.



¿Y tú qué opinas?

Estas son algunas de las opiniones que hemos recibido sobre el anuncio del lanzamiento de una consola por parte de la compañía Microsoft:

• Me parece fantástico que Microsoft vaya a lanzar una nueva consola, porque esto quiere decir que la gente se va interesando cada vez más por el mundo de las consolas, pero lo que no me gusta tanto es que Bill Gates mantenga tan en secreto su proyecto. ¿Se rajará en el último momento y cancelará el lanzamiento? Espero que no, porque con la gran fama de Microsoft, esta consola deberá ser un auténtico bombazo.
(Brightblade)

• El señor Gates no debería meter las narices en el mundo de las consolas, al igual que hizo Sony hace algunos años. Lo ideal sería como hace años, cuando Nintendo y Sega se repartían el mercado a partes iguales. Pero ahora la aparición de la X-Box puede desequilibrarlo todo otra vez, cuando parecía que Nintendo, Sega y Sony estaban equilibrándose con sus potentes consolas de nueva generación. No debemos dejar que la X-Box hunda a Dolphin, Dreamcast y PlayStation2.
(José Ignacio Manzano)

• Opino que es una muy buena idea. Contando con que Microsoft tiene la tecnología más alta del mercado, una consola de una empresa como esa sería una joya tecnológica. Si ahora Microsoft sacase una consola, arrasaría con creces en todo el mundo dejando en bancarrota a Nintendo, Sega y Sony. Por otra parte, estoy seguro de que su precio sería altamente elevado, y muchos acabarían pensándoselo demasiado.
(Paul Osa)

• Le veo un futuro bastante negro. Entre todos los usuarios de consolas, ¿quién se arriesgaría a comprar una consola de una compañía "novata" habiendo tan excelentes máquinas como hay ahora y habrá dentro de un año? Creo que le pasará lo mismo que a Jaguar o 3DO. Sólo le salvaría tener una potencia superior a DC, un precio más asequible y el apoyo de las grandes compañías (Konami, Square, Capcom, Electronic Arts, etc.), pero lo veo complicado.
(Carlos Casado Freire)

• Yo creo que ya no hay más sitio en el mercado para una nueva consola. Tres consolas ya son más que suficiente, teniendo en cuenta la competencia que tenían Sega y Nintendo con sus 16 bits. Es mas, Microsoft estaba aliada a Sega, y ahora va a competir con ella. La verdad es que no entiendo nada.
(Axel).

• Creía que ninguna consola podía competir con Sony. No debe de preocuparse por la aparición de una nueva consola, siempre y cuando sea de Nintendo, Sega o Microsoft. Otra cosa sería que la consola fuera, por ejemplo, Philips... o que Pioneer absorbiera a Nintendo, o que Sega se fusionara con Samsung. Creo que Microsoft bastantes problemas tiene con Bill Gates como para ahora meterse a chapotear en el charco de Sony o Nintendo.
(Carlottomás)

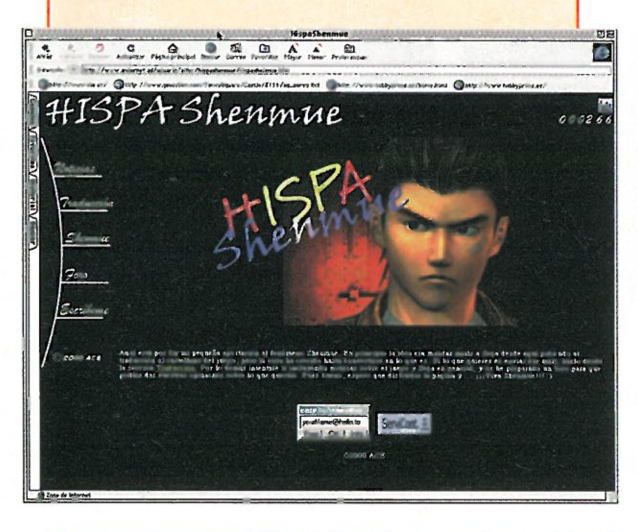
La pregunta que os planteamos para el mes que viene es la siguiente:

¿Qué os parece que un mismo juego salga versionado para todas las consolas?

En voz baja
(por Rubén Navarro)

Tu voto para la traducción de Shenmue

Uno de nuestros lectores ha tenido la idea de crear una página en Internet para pedir a Sega España la traducción de «Shenmue» al español. El site consiste en un sencillo formulario con un texto predefinido para enviar a Sega a modo de voto. De modo que si tenéis acceso a Internet, y queréis apoyar esta causa, podéis pasaros por "http://hispashenmue.pagina.de" para aportar vuestro granito de arena. No es ninguna página oficial, por lo que no tendréis nada garantizado, pero al menos Sega conocerá el deseo de sus usuarios.



SUBEN

- PLAYSTATION 2, **que tras muchos meses de espera por fin se pone a la venta en Japón. ¡Ya nos falta menos para poder disfrutarla!**
- GAME BOY, **que ficha para su catálogo héroes de la talla de Lara Croft y Solid Snake.**
- RESIDENT EVIL, **en todas las consolas y con nuevas secuelas anunciadas para los próximos meses.**

BAJAN

- CASTLEVANIA, **la serie de terror con más años de éxito en los videojuegos, que flojea con su última entrega para N64.**

Los más vendidos (España)

1	Gran Turismo 2	(PS)
2	Resident Evil 2	(N64)
3	Virtua Striker 2	(DC)
4	Re-Volt	(N64)
5	Tekken 3	(PS Platinum)
6	Gran Turismo	(PS Platinum)
7	Ace Combat 3	(PS)
8	Donkey Kong 64 + Expansion Pak	(N64)
9	Medievil	(PS Platinum)
10	Crash Bandicoot 2	(PS Platinum)

Datos proporcionados por Centro Mail.

En el viaje que me pegué hasta Seattle a ver las instalaciones de Nintendo América, aproveché que Microsoft está justo enfrente del edificio de Nintendo para someter a un tercer grado a varios de sus miembros, así que tengo muchos datos acerca de las consolas de nueva generación, que se que es un tema que os gusta. Empezaré con **X-Box.** La consola de Microsoft podría ser lanzada antes de finales de 2001 y su precio rondaría los 150 $ (unas 25.000 pesetas). Microsoft asegura que será más potente que PS2, claro. Y si no leed sus especificaciones técnicas: DVD con capacidad para ver películas, módem de 56k, sistema operativo Windows, procesador de 1.000 Mhz., 64 MB de memoria RAM y disco duro de 4 Gigas. ¡Esto puede ser la bomba! Pero tranquilos, que todavía hay que esperar bastante tiempo antes de tenerla en nuestras manos...

Ultimamente se vienen escuchando muchos comentarios acerca de la calidad de reproducción que va a tener el DVD de **PS2**, y muchos de ellos no son del todo optimistas. Para salirles al paso, Sony Japón parece haber confirmado que la consola será capaz de "igualar a los mejores reproductores de DVD en términos de definición de imagen" ¿Más tranquilos ahora?

Por su parte, el incansable Miyamoto ha expresado su entusiasmo por la novedad que supone el desarrollo de juegos on-line, y está sacado tiempo mientras termina el siguiente «Zelda» para supervisar un título multijugador masivo para **Dolphin.** Así de paso nos confirman indirectamente las grande posibilidades de juego por Internet que va a poseer la Dolphin.

Otra cosa. Parece que las fuertes ventas de la actual **Game Boy Color** (gracias también al fenómeno Pokémon) está haciendo que Nintendo piense en retrasar el lanzamiento de la nueva Game Boy Advance, aunque no se sabe hasta cuando. Un poco de paciencia.

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
David Jiménez, Blood, José Manuel Torres Daza, Borja Gonzalvo, Slayer, Rafael Campos Pérez, Pablo de Carlos Fernández, J. Bordón, Héctor, Félix Zamarra, Alberto, Cristina-Rosa, Nacho Navarro, Manuel Martín Gómez, Ginés Sánchez Meroño, Sanz del Corral, Roberto Ruiz, Ricardo Herraiz Crespo, Samuel Díaz Rampa, y un e-mail anónimo.

No Mola

• **¡Un anuncio de maquinillas de afeitar en una revista de videojuegos! Lo hay que ver...**
Pero bueno, ¿es que tú no te afeitas antes de jugar a «Tomb Raider»? ¿Y así, con esos pelillos, quieres impresionar a Lara Croft?

• **Que aún queden dudas sobre la traducción al castellano de un juego de la trascendencia de «Shenmue». Sería un fracaso gravísimo de Sega España.**
Es un tema bastante delicado, pero nos consta que Sega España está haciendo todo lo que está en sus manos.

• **Que la mejor parte del "pegable" de Lara viniera abollada.**
Vaya, no me digas que el logo de Hobby Consolas te llegó en mal estado. ¡Qué penita!

• **Que gracias a vosotros Anelka marca goles, pero también se lesiona.**
Si al final va a resultar que se le da mejor la consola que el fútbol...

• **Que no haya ganado ningún concurso en esta revista.**
Qué mala suerte. Al contrario que mi sobrino, que le tocan todos los meses...

• **Que no vayan a salir más «Tomb Raiders» y dejéis de hablar del juego y de Lara.**
Eso es imposible. Lara es ya como una más de la revista.

• **Que en «Toy Story 2» de N64 se hayan sustituido las imágenes de vídeo por escenas estáticas por problemas de memoria.**
Va a ver que recurrir a dar rabillos de pasa a la consola para que no se le "olviden" los vídeos.

• **El precio de las nuevas consolas, en el futuro habrá que pedir préstamos al banco para comprar una.**
En realidad no es para tanto, a lo mejor tendréis que empeñar vuestros pantalones, pero poco más.

• **Que no tenga pasta para comprarme todos los videojuegos que quiera.**
Imagínate lo frustrante que sería disponer de dinero de sobra pero no tener qué comprar...

• **Que en el nº 100 no hicierais un reportaje especial ni nada.**
¿Nada? Mira bien a ver si te compraste otra revista por equivocación...



Sony organizó un campeonato con pilotos profesionales y periodistas

Los pilotos profesionales dominan en «Gran Turismo 2»

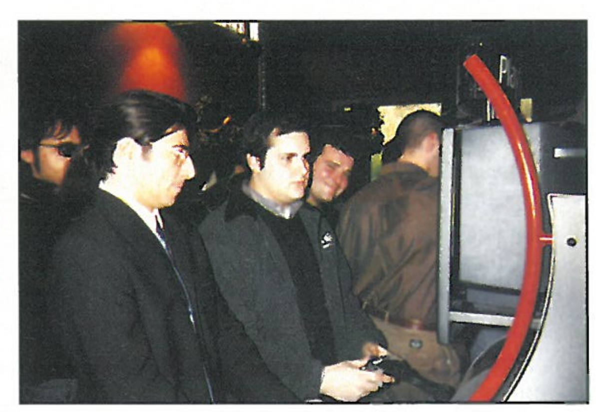
Los chicos de Sony España organizaron el pasado día 1 de Febrero un divertido campeonato con «Gran Turismo 2» como protagonista de lujo. A la competición fueron invitados diversos pilotos de carreras profesionales, así como los más expertos "conductores virtuales" de las revistas de videojuegos.

Pese al presunto desconocimiento del título por parte de los pilotos reales participantes, fue precisamente uno de ellos el flamante ganador del torneo (lo que hablan en favor del realismo del juego): Iván Fuertes Aldanondo (piloto profesional de la copa Peugeot), mientras que en segunda posición quedó nuestro compañero Alberto Lloret (de la revista Playmanía).

Los ganadores se llevaron a casa una corona de laureles, una bonita placa conmemorativa y el grato recuerdo de haber participado en el campeonato con el mejor juego de coches del momento.



Estos fueron los tres primeros clasificados en el campeonato de «Gran Turismo 2». posando con sus flamantes coronas.







Alberto Lloret, de la revista Playmanía, recibe su placa de manos de Alicia Sanz, Jefe de Relaciones Públicas de Sony.

Sony España, a la cabeza en la lista de ventas de Sony Europa

Siguen creciendo las cifras de ventas de PlayStation

Sony España es una de las compañías con mayor crecimiento de los últimos años. Esto se desprende de los resultados que han arrojado los balances realizados por la propia compañía desde el lanzamiento de PlayStation, que han llevado a la filial española de esta compañía al primer puesto de ventas en Europa durante las pasadas navidades, y no de forma proporcional a la población, sino en términos de cifras absolutas.

En la última campaña de Navidad, Sony ha vendido aproximadamente 500.000 consolas en España, y se espera vender más de 1 millón para el cierre de este año fiscal (desde abril del 99 hasta marzo del 2000). En total, Sony prevé que para marzo haya más de 2.500.000 consolas en los hogares españoles.

Algo parecido ocurre con los juegos, de los que se ha previsto vender casi 2.000.000 de CD's, acumulando más de 4 millones desde la salida de la consola al mercado en nuestro país.

Hay otros datos recopilados por Sony España, relacionados con la venta de software, bastante interesantes. Por ejemplo, las sagas más vendidas de la historia de PlayStation en España, que son las siguientes:
«Tekken», 350.000 unidades,
«Crash Bandicoot», 376.000.
«Final Fantasy», 296.000
y «Gran Turismo», 272.000.

En general, todos estos datos confirman la continua expansión de una industria cada vez más importante, como es la de los videojuegos, que lejos de limitarse a un reducido grupo de consumidores, va ampliando sus horizontes.

Nuestra más sincera enhorabuena a Sony España.

Pokémon™*

¡Hazte con todos!™

Si todavía no tienes Pokémon™,
¿a qué esperas para conseguirlo?
150 Pokémon™ están esperando a
que los atrapes y colecciones
en tu Game Boy®.
Y si lo tuyo es elegir,
te ofrecemos dos versiones,
Pokémon Rojo™ y Pokémon Azul™.



Nintendo®

pokemon.nintendo.es



HC News

Dos juegos por el precio de uno

Acclaim lanza el Action Pack para PlayStation



Dos de los títulos más exitosos de Acclaim van a formar parte de un interesante pack para la consola de Sony: «Shadowman» y «Alien Trilogy». Ambos juegos han sido los elegidos para formar parte de una edición limitada que podréis conseguir al interesante precio de 6.990 ptas. De modo que, si no habéis tenido oportunidad de jugar a esta dos joyas de la aventura y el shoot'em up subjetivo, ahora ya no tenéis excusa para poseerlos.

El fenómeno Pokémon no para de dar alegrías a Nintendo

Nintendo y Game Boy, batiendo récords

Durante el año 1999, Game Boy ha demostrado estar viviendo una segunda juventud, llegando a batir el récord de ventas establecido el año anterior, con un total de 550.000 unidades vendidas, una cifra de la que tienen gran parte de responsabilidad los juegos «Pokémon Rojo y Azul», que en Europa han alcanzado los 2 millones de unidades vendidas desde su lanzamiento en octubre hasta diciembre, y que en EE.UU. ha llevado a Nintendo a la cabeza de las listas de ventas.

Sin embargo, las expectativas de Nintendo para este año son aún mayores, a la espera de la aparición en nuestro país de juegos como «Pokémon Amarillo», «Pokémon Pinball» y, fuera del fenómeno Pokémon, títulos del calibre de «Wario Land 3», «Donkey Kong Coutry», «Perfect Dark», y un nuevo «Zelda».

Un catalán, ganador en la Xtreme Promotion de Sega

Primer sueño español cumplido

El afortunado participante que ganó en la quinta semana de vigencia del Xtreme Promotion, que desde algunas semanas lleva realizando Sega en su web de Internet, fue Jordi, un chico de la localidad española de Tarragona.

En su cupón de participación, Jordi pidió ir a un Centro de Entrenamiento para Pilotos de Rally en Inglaterra en caso de resultar ganador, así que durante un fin de semana tendrá el inmenso privilegio de aprender los secretos de la conducción de Carlos Sáinz y compañía. Muchas Felicidades, Jordi. ¡Y ánimo al resto!

Internet on line

«HALF-LIFE» PARA DREAMCAST
Acaba de anunciarse en el reciente Millia de Cannes la versión definitiva de «Half Life» para Dreamcast. El sensacional shoot ´em up subjetivo de Sierra, que ya hizo furor en el PC, llegará a la consola de Sega a finales del próximo verano.

SNOWBOARDING EN PS 2
Square ha anunciado que entre sus próximos lanzamientos para la nueva consola de Sony se encuentra «Super Snowboarding Cross», un juego de Snowboard en el que podremos controlar unos alucinantes esquiadores de más de 2500 polígonos, a lo largo de 10 espectaculares circuitos.

NUEVO ARCADE MUSICAL DE KONAMI
Siguiendo con su línea de lanzamientos musicales, Konami lanzará próximamente al mercado «PunchMania», un arcade basado en el manga Fist of the North Star, que nos obligará a mantener el ritmo golpeando una almohadilla.

PLANES DE SEGA PARA EL 2000
Sega Japón ha hecho públicos sus planes para este año. Una unidad Zip para poder descargar archivos desde internet, un nuevo módem para agilizar las conexiones a red y permitir jugar On Line, y un periférico que permita la conexión a la red de cable serán sus principales aportaciones al hardware de Dreamcast.

EIDOS AMPLÍA SU ACUERDO CON CAPCOM

Eidos ha firmado nuevos acuerdos adicionales con Capcom para lanzar sus próximos títulos de la saga «Resident Evil» en Europa, que serán «Resident Evil Survivor» para PlayStation y «Resident Evil Code: Veronica» para Dreamcast.

ACCLAIM TRAERÁ FURFIGHTERS A DREAMCAST.
Este shoot'em up 3D, desarrollado por Bizarre Creations, posee un simpático estilo de dibujos animados que combina sus inocentes personajes con un potente arsenal de armas, desde un punto de vista siempre humorístico. «Furfighters» estará disponible para DC en Junio.

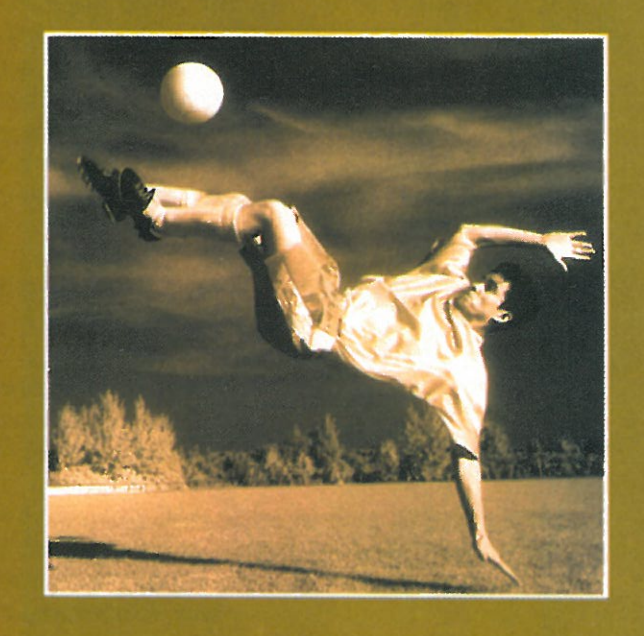
HABRÁ STAR WARS: RACER PARA DREAMCAST
LucasArts y Sega han alcanzado un acuerdo por el que la empresa americana desarrollará varios títulos para Dreamcast, empezando por «Star Wars: Episode I Racer». Este título explotará las posibilidades on-line de la consola al poder competir por la mejor puntuación y registrarla en la red.

PROMOCIÓN RESIDENT EVIL 3 DE CENTRO MAIL
Centro Mail regalará gorras, pósters y camisetas de «Resident Evil 3» a todos aquellos clientes que reserven este juego en su cadena de tiendas. El precio de este juego de Playstation es de 8.490 ptas.

TUROK 3 ESTARÁ DISPONIBLE ESTE VERANO
Acclaim ha confirmado el lanzamiento de la tercera entrega de su saga más prestigiosa. «Turok 3: Shadow of Oblivion» llegará al mercado americano durante el próximo verano. El juego contendrá 24 nuevas armas y más de 40 enemigos muy inteligentes e imprevisibles, con una gran calidad gráfica que podrá admirarse en cada uno de los nuevos niveles.

SEGA

Esta vez si España pierde no podrás echarle la culpa al entrenador.











Virtua Striker 2 es fútbol espectáculo. Inventa paredes, regates y remates imposibles. Lanza libres directos y penaltis. Y, por supuesto, mete goles. Pero no de cualquier manera. Porque con Virtua Striker 2 cada gol es diferente. Graba los mejores goles en tu Unidad Visual Memory y demuestra a tus amigos que con cualquier selección puedes dar espectáculo.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492



Plug & Play

UNA PEQUEÑA GRAN IDEA

Un volante revolucionario para N64



True Steer 64 es la última excentricidad de los chicos de Inter Tech. Este curioso aparato no es propiamente un periférico, sino un accesorio con forma de rueda que se coloca sobre el pad de control, atrapando el mando analógico, y sirve para controlar cualquier juego de coches como si dispusiésemos de un volante real. Aunque puede no resultar tan cómodo como un volante de mayor tamaño, en cualquier momento podemos retirarlo del mando y jugar con el control analógico, y además resulta muy económico.

COMIENZA LA AVALANCHA EN DREAMCAST

Llegan los primeros pads no oficiales



Este nuevo mando de control es de Nyko, y su diseño transparente se ajusta a la última moda a la hora de producir hardware para consolas. Además de incorporar funciones de autodisparo y cámara lenta, dispone de cruceta digital, mando analógico, ranuras para el VMS y vibration pak. Sin embargo su principal aportación radica en la inclusión de dos nuevos botones multifunción en el frontal del mando, prescindiendo así de los gatillos que incluía el oficial de Sega. Ya se encuentra disponible en tiendas especializadas.

EL MEJOR EN SU GÉNERO

Volante Shock 2 de Thrustmaster para Dreamcast

Cambio secuencial -de extraordinaria sensibilidad- bajo el volante, y modos analógico y digital con dos crucetas adicionales en el frontal, se combinan a la perfección con un periférico similar en robustez y resistencia al oficial de Sega. Además, los dos pedales de aceleración y freno, y el sistema de sujeción lo convierten en una experiencia casi tan estimulante como conducir un Ferrari.

PRIMEROS AUXILIOS PARA TUS JUEGOS

Game Doctor, el primer reparador de CDs



Este curioso aparato que nos trae Digital Innovations no tiene otra función que reparar esos pequeños arañazos de la superficie del CD que impiden a nuestra consola leerlos correctamente. Aunque no se trata de una máquina milagrosa, hace posible que muchos compactos que fallaban o se quedaban colgados ahora funcionen a la perfección, y es compatible con juegos de PS y Dreamcast o CDs de música. Además, su uso es muy sencillo.

EL ENCARGADO DE MANTENIMIENTO

Limpiador de lentes de CD

Este producto, que ya existía para reparar equipos musicales, llega ahora a la consola de mano de Nyko. Se trata de un completo set de limpieza que contiene varios CDs limpiadores y un spray de un producto especial no abrasivo, de este modo, cada vez que introduzcamos el CD en nuestra PlayStation o Dreamcast, la lente láser se limpiará automáticamente, alargando la vida de la máquina, y mejorando la calidad de la lectura.

MEMORIA TRANSPARENTE

Una tarjeta de gran capacidad

El peculiar diseño de esta tarjeta de memoria para Dreamcast se debe a su gran capacidad, ya que contiene el doble de bloques de memoria que la VMS oficial. Un LED de color rojo nos indica en qué momento estamos utilizando cada tarjeta -ya que los datos no se guardan comprimidos-, y la tarjeta se inserta en la ranura del pad como si se tratase de la oficial. Sin embargo, no incluye funciones de PDA: ni botones de control, ni pantalla LCD, por lo que su precio es más asequible.

Recomendados

Volantes:
PS: Ferrari Shock 2 Racing Wheel ★★★★½
PS: Mc Laren F1 ★★★★
N64: Formula Race Pro ★★★★
N64: ASCII Wheel 64 ★★★
DC: Thrustmaster shock 2 ★★★★

Pistolas:
PS: Assassin Nu-Gen ★★★★★
PS: Gun Con 45 ★★★½
N64: No disponible
DC: Dreamcast Gun ★★★

Tarjetas de memoria:
PS: Blaze 4MB ★★★★
PS: Sony Memory card ★★★
N64: Nintendo controller pak ★★★★
N64: Datel 4 Meg Memory ★★★½
DC: VMS ★★★★½

Pads de control:
PS: Dual Shock ★★★★★
PS: Shock 2 Analog Cont. ★★★★★
N64: Nintendo Controller ★★★★
N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
DC: Dream Controller ★★★½

Rumble Pak:
PS: No Disponible
N64: Tremorpak Plus ★★★★
N64: Joltpak Joytech ★★★
DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.



Nada duele más que verte separado de lo que amas

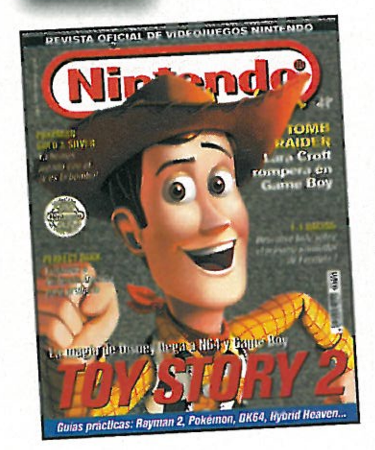


Sólo tú puedes sacar a tu Colega Spaz de la cárcel, pero para eso tendrás que pasar por encima de las bandas rivales y de los polis.
Tú y tu amigo también podéis convertiros en el terror de la autopista en el nuevo modo SIDECAR o si te va ir de bueno juega a ser poli en el nuevo modo FIVE-O.
Prepárate para sentir la emoción de la velocidad con unos cuantos golpes mientras suena la música más cañera.

www.roadrash.com







Nintendo Acción descubre el próximo éxito de Disney

Nintendo Acción

La revista oficial de Nintendo se ocupa este mes de «Toy Story 2», el peliculón de Disney y Pixar que pegará fuerte en N64 y Game Boy Color. Pero el número de marzo estará dominado por las novedades para la portátil. Hablan de cosas tan fuertes como «Tomb Raider», «Metal Gear Solid», «Pokémon Gold & Silver» y «Rayman», entre otras genialidades que encontrarás en sus páginas con todo lujo de detalles. Publican además las imágenes más recientes de dos futuros cracks para Nintendo 64, «Perfect Dark» y «Turok 3». Y por si aún no te has decidido a ir al quiosco, incluyen la segunda entrega de la guía «Donkey Kong 64», con tres nuevos niveles; más trucos y secretos de Pokémon; pistas y claves de «Duke Nukem Zero Hour»; y el final de dos guías apasionantes, «Hybrid Heaven» y «Tonic Trouble».

El debut de Lara en Dreamcast

Revista Oficial Dreamcast

El tercer número de la Revista Oficial Dreamcast ofrece un adelanto espectacular: las primeras imágenes de la versión de «Tomb Raider: The Last Revelation» para la consola de Sega. Del resto de contenidos, destacamos el comentario de «Crazy Taxi» y un reportaje muy "picante" con las chicas más sexys de la red. En el GD-ROM encontrarás demos jugables del alucinante «Rayman 2», «Street Fighter Alpha 3» y «Red Dog», y vídeos de «Virtua Striker 2» y «NBA 2000».



Todo sobre Windows 2000

PC Manía

Microsoft lanza al mercado la última versión de Windows. Pero ello no implica una necesidad real de actualizarse al mismo. De modo que en el número 5 de PCmanía analizamos las características de Windows 2000 para conocer si merece la pena cambiar a la versión Professional teniendo en cuenta el planteamiento del usuario. Comprobamos si ofrece alguna mejora con respecto a Windows 98 y si los programas y juegos que utilizamos a diario funcionan o no. Además, regalamos un suplemento de Internet, un CD-ROM repleto con los últimos drivers para el PC y las mejores demos del momento.

PlayManía: a toda velocidad.

PlayManía

Si eres de los que han elegido «Gran Turismo 2» como su juego de velocidad estás de suerte, porque PlayManía ha preparado en este número una guía especial donde se explica con todo detalle cómo hacerte con un impresionante garaje de la manera más rápida posible. Además, ofrecen la última parte de la guía «Tomb Raider IV» y un montón de jugosos trucos para tus juegos preferidos. Con vistas al futuro, tu revista de PlayStation te ofrece amplios reportajes sobre los mejores juegos de fútbol y las mejores aventuras de acción («Syphon Filter 2» o «Resident Evil 3»...) Por si te parece poco, también encontrarás las últimas noticias sobre el mundo del rally con «Colin McRae 2» y «Rally Championship». ¿Qué te parece poco? Pues de regalo un suplemento de 36 páginas con la solución de las aventuras gráficas más cañeras: «Discworld Noir», «Broken Sword 2», «Expediente X»... Y todo por sólo 395 pesetas.



Micromanía y el software español

Micromanía

Disfruta a lo grande con todas las novedades del software nacional y ponte al día con Micromanía, la revista sólo para adictos. «Commandos 2», «Blade», «The Prison»... los grandes lanzamientos desarrollados en nuestro país llegan a las páginas de Micromanía compitiendo con lo mejor del panorama internacional. Y además, como siempre, un CD exclusivo con las demos de los mejores juegos para PC. Ya a la venta en tu quiosco por sólo 650 Ptas.



Pásatelo de miedo

Juegos & Cía

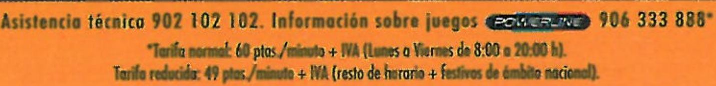
El número de marzo de Juegos & Cía te pondrá los pelos de punta. Conoce a fondo todos los juegos de la serie «Resident Evil» y descubre las claves para entender un género reservado a los jugadores más intrépidos. Además, de regalo, una pizarra exclusiva para que tomes nota de todo.

GT2. TUS OTROS 500 COCHES.

Ser capaz de ganar una carrera en el circuito de Laguna Secca a bordo de un Corvette tiene su mérito. Pero hacerlo conduciendo un Mini rosa debe ser la pera. Es lo que tiene GT2, que puedes elegir entre más de 500 coches reales para competir. Además tienes nuevos circuitos, nuevos modos de competición, sonido real y la posibilidad de cargar los carnés que conseguiste en GT. ¿Te parece poco?



GT2. Hay que ser muy hábil para competir con 500 coches.



Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888*

*Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h).
Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).



Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com/gt2

LA PIRATERIA MATA A TUS HEROES.

GRAN TURISMO 2 THE REAL DRIVING SIMULATOR

POLYPHONY DIGITAL

1 ó 2 Jugadores · Tarjeta de Memoria · DUAL SHOCK · Función vibratoria compatible · 2 DISCOS

LOS MEJOR

Un año más, los lectores de Hobby Consolas habéis elegido a los Mejores del año 1999. Estos son, a vuestro juicio, los merecedores de ocupar un sitio de honor en la historia de nuestra revista. Un millón de gracias una vez más por vuestra inestimable colaboración y... ¡Enhorabuena a los premiados!

PLAYSTATION

JUEGO	PORCENTAJE
FINAL FANTASY VIII	48%
METAL GEAR SOLID	26%
TOMB RAIDER IV	7%
FIFA 2000	4%
DRIVER	3%
DINO CRISIS	2%
SILENT HILL	2%

NINTENDO 64

JUEGO	PORCENTAJE
DKC 64	53%
STAR WARS: RACER	8%
JET FORCE GEMINI	7%
ZELDA 64	7%
RAYMAN 2	6%
SHADOWMAN	5%
QUAKE 2	3%

GAME BOY

JUEGO	PORCENTAJE
POKEMON	52%
THE LEGEND OF ZELDA DX	19%
SUPER MARIO BROS DELUX	10%
MISSION: IMPOSSIBLE	3%
WARIO LAND II COLOR	3%
TUROK RAGE WARS	3%
V-RALLY '99	3%

DREAMCAST

JUEGO	PORCENTAJE
SOUL CALIBUR	52%
SONIC ADVENTURE	21%
HOUSE OF DEAD 2	11%
SEGA RALLY 2	7%
BLUE STINGER	2%
SHADOWMAN	2%
POWERSTONE	1%

RES DEL 99

MEJOR JUEGO ABSOLUTO

JUEGO	PORCENTAJE
FINAL FANTASY VIII	36%
METAL GEAR SOLID	19%
SOUL CALIBUR	13%
DONKEY KONG 64	6%
TOMB RAIDER IV	4%
SONIC ADVENTURE	4%
PÓKEMON	4%

MEJOR COMPAÑÍA

COMPAÑÍA	PORCENTAJE
SONY	32%
KONAMI	11%
SQUARESOFT	11%
NINTENDO	9%
SEGA	9%
RARE	8%
CAPCOM	5%

MEJOR CONSOLA

CONSOLA	PORCENTAJE
PLAYSTATION	60%
DREAMCAST	31%
NINTENDO 64	7%
GAME BOY COLOR	2%

MEJOR CAMPAÑA PUBLICITARIA

CAMPAÑA	PORCENTAJE
SONY	62%
SEGA	21%
NINTENDO	10%
HOBBY PRESS	3%

MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA

FINAL FANTASY VIII	20%
METAL GEAR SOLID	13%
ZELDA 64	12%
MARIO 64	6%
TOMB RAIDER II	6%
GRAN TURISMO	5%
SOUL CALIBUR	5%

Nintendo América nos presenta...

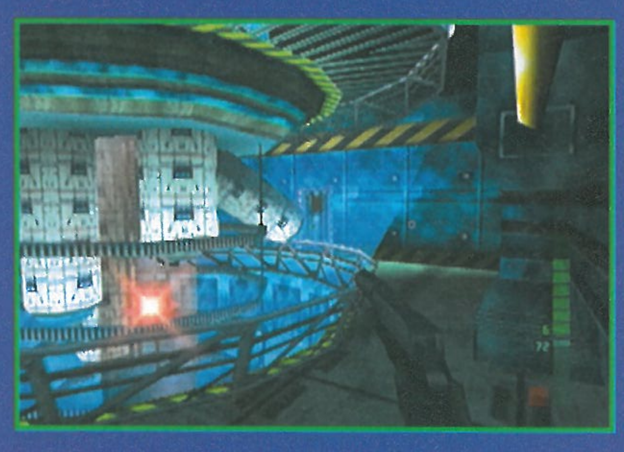
LOS GRANDES LANZAMIENTOS PARA NINTENDO 64 Y GAME BOY

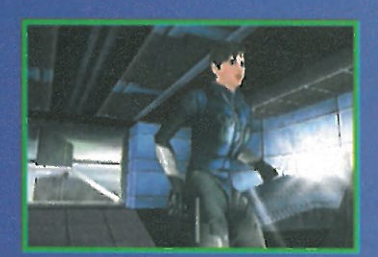
El piso 78 de la Columbia Tower, el rascacielos más alto de Seattle, fue el lugar elegido por Nintendo para presentar en exclusiva a lo más selecto de la prensa internacional el juego estrella de Rare: «Perfect Dark». Después, dos intensas sesiones en las instalaciones de Nintendo América en Redmond nos permitieron descubrir todos los grandes títulos que Nintendo Software Tecnologies prepara para el 2000, año que se presenta como el más importante en la historia de Nintendo 64 y cuyas claves os adelantamos en este interesante reportaje.

Perfect Dark

Rare alcanza la perfección

El juego más esperado por los usuarios de N64 está en la recta final de su desarrollo. Tras haberlo jugado de manera exhaustiva y en rigurosa exclusiva para España, os podemos confirmar desde ya que Rare está creando una obra maestra absoluta dentro del género del shoot'em up. Desarrollado por el mismo equipo encargado del genial «GoldenEye», están siendo necesarios 256 megas (los mismos que tenía «Zelda 64») para poder incluir en el cartucho toda la ingente cantidad de datos, gráficos, diálogos y música que los programadores han creado en estos dos años de desarrollo. Y todo ello para dar vida a la historia que protagonizará la agente gubernamental Joanna Dark ("Perfect Dark" para los amigos) que la llevará desde un Chicago de ambientación futurista hasta la misteriosa Área 51 o el mismísimo Air Force One, el avión del Presidente de los Estados Unidos.
Joanna afrontará una compleja trama en la que dos razas alienígenas, los Skedar y los Maians, pretenden hacerse con "algo" extremadamente poderoso que descansa en el fondo del océano, y que servirá como excusa para desplegar los 17 enormes niveles de los que constará el juego.
El plantel de armas y artilugios con que vamos a contar también será enorme, y no sólo encontraremos la friolera de 22 armas, sino que éstas tendrán un doble uso. Por ejemplo, la Laptop Gun, además de servir para disparar, podrá ser pegada a una pared para ordenarle que elimine al primer enemigo que pase.
¿Sorprendidos? Pues si ya estáis impacientes por vivir esta aventura esperad a ver los modos multijugador, entre los que encontraremos uno Cooperativo (en el que el segundo jugador maneja a la hermana de Joanna Dark), y otro Contra-operativo, donde un jugador es Joanna y el otro un enemigo.
Unidle a todo esto gráficos en alta resolución gracias al Expansion Pak y la traducción de los textos al castellano y comprobaréis que estamos ante uno de los mayores bombazos de la historia para N64. Su fecha de salida... ¿junio, tal vez?





El modo para un sólo jugador será mucho más envolvente que el de «GoldenEye». Además, en todas las fases habrá ciertas zonas a las que sólo podremos acceder si jugamos en el nivel de dificultad superior, lo cual nos invitará a jugar varias veces.

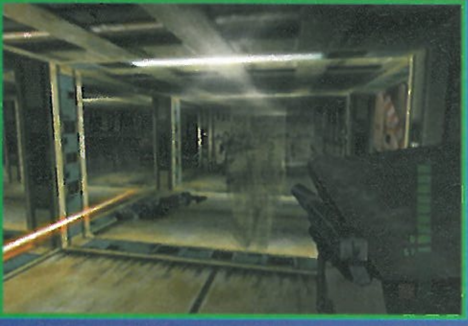




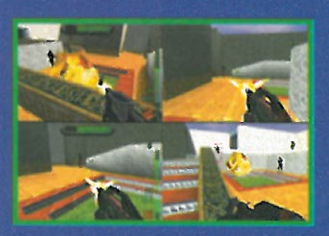




El juego dispondrá de varios modos multijugador, tanto cooperativos como competitivos.

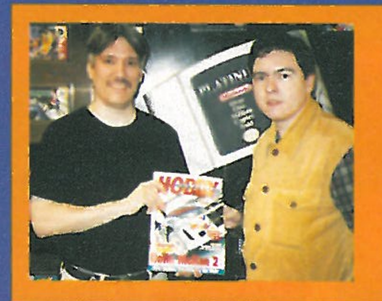


Algunos enemigos tienen un traje que les hará invisibles, con un efecto parecido al visto en «Metal Gear» de PS.









El juego fue presentado por Ken Lobb, Productor Ejecutivo de Nintendo América.

Ken Lobb fue el encargado de mostrarnos el genial «Perfect Dark». Su relación con Rare es tan estrecha que ha supervisado el desarrollo del juego e incluso ha dado consejos sobre diversos aspectos que debían ser incluidos en él. Según nos comenta: *"El mayor acierto de «Perfect Dark» es su modo multijugador. Ningún otro juego ofrece tantas opciones en este sentido"*.

NST: JUEGOS MADE IN U.S.A

En las instalaciones de Nintendo América en Redmond (Washington), pudimos ver y probar los lanzamientos que Nintendo Software Tecnologies (uno de los grupos internos de desarrollo de la compañía), está preparando para este año. Este es un avance de los más destacables.

Ridge Racer 64

La velocidad según Namco

Uno de los juegos que más se ha hecho de rogar y, sin duda, el más esperado por los aficionados a la velocidad es este excelente arcade de Namco que ya ha hecho las delicias de los usuarios de PlayStation a lo largo de sus cuatro entregas. Si la sensación de velocidad y un control adecuado son las bases de un buen juego de conducción, en estos aspectos andará sobrado «Ridge Racer 64», uno de los títulos más rápidos que hemos visto hasta ahora en cualquier consola. Este cartucho, que llegará a España en abril, incluirá tres circuitos diseñados en exclusiva para esta versión, contará con tres modos de juego -Time Attack, Exhibition, Grand Prix- y en todos ellos podremos desbloquear nuevos coches que nos permitirán llegar a la cifra de 20 vehículos. Su mayor atractivo, con el que tomará ventaja sobre el original de PlayStation, será el modo para cuatro jugadores simultáneos.





Howard Lincoln, Director General de Nintendo América, y el mismísimo Minoru Arakawa, Presidente de la compañía, hicieron los honores en la presentación de los nuevos lanzamientos de Nintendo Software Tecnologies, evento al que fuimos invitados en exclusiva para España.







Excitebike 64

Una esperada actualización del clásico











Mucho tiempo ha pasado desde que recorriéramos los circuitos de este «Excitebike» original de NES. Pues bien, Left Field Studios, la compañía que se encargó de realizar «CB NBA Courtside», ha tenido la brillante idea de ponerse manos a la obra con esta versión para N64. A pesar del paso a las 3D, los programadores están intentando respetar todo lo posible la mecánica del original, lo que significa que la espectacularidad en las carreras está asegurada. Y hemos visto con agrado que se ha mantenido el editor de circuitos que ya incorporaba el «Excitebike» original. Compatibilidad con el Expansion Pak y un divertido modo para cuatro jugadores completarán este cartucho que se perfila como uno de los mejores lanzamientos deportivos del año.

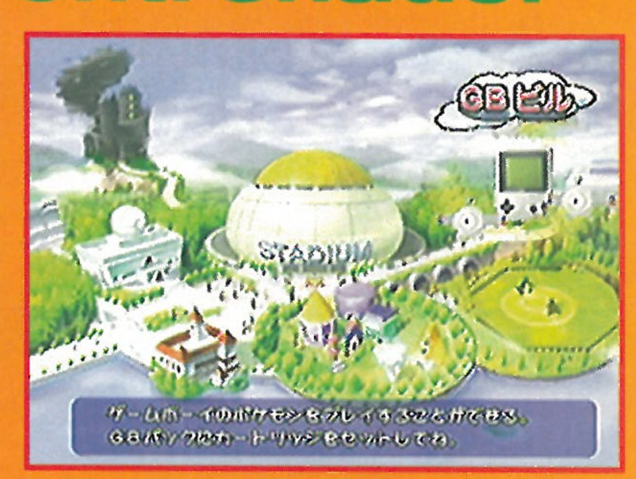
Pokémon Stadium

El sueño de cualquier entrenador

En Japón hay una auténtica fiebre Pokémon, que se está extendiendo como la espuma también por Europa hasta llegar a nuestro país, donde las ediciones Roja y Azul para Game Boy han vendido ya la friolera de 100.000 cartuchos, lo que contribuye notablemente al total de los 2 millones que Nintendo ha colocado en todo el mundo. ¡Qué pasada! Atendiendo a la demanda creciente de los aficionados, Nintendo tiene en preparación varios títulos para N64 y GB, de los cuales pudimos probar el más original y prometedor de todos: «Pokémon Stadium». Lo bueno es que este juego para N64 viene preparado para ser compatible con el nuevo Transfer Pak, que permitirá intercambiar datos de nuestros Pokémon entre N64 y GB. ¿Qué significa esto? Pues ni más ni menos que poder competir con Pokémon entrenados por nosotros anteriormente en un estadio virtual totalmente 3D donde las 150 criaturas estarán animadas con todo lujo de detalles. Hay que señalar que no podremos capturar Pokémon como en los cartuchos de Game Boy, sino que el asunto consiste en enfrentar entre sí los que ya tenemos. ¿Y qué pasa si no disponemos de ninguno? Pues nada, porque también se pueden "alquilar" los que ya vienen preparados con el cartucho. A la hora de jugar, tendremos que elegir primero seis Pokémon y después ir enfrentándonos contra todos los entrenadores que podamos en una especie de modo historia o en cuatro copas distintas dependiendo del nivel de nuestras criaturas. Pero ahí no acaba la cosa: hasta cuatro jugadores van a poder librar batallas en equipo. ¡Esto es la bomba! Y para rematar, los textos (y casi con seguridad las voces) van a estar traducidas.



Todos los Pokémon que hemos visto en Game Boy estarán recreados para N64 en 3D y con todo lujo de detalles, desde su simpático aspecto hasta los espectaculares ataques que pueden realizar. Los tendremos en nuestra Nintendo 64 a partir de abril.









Pokémon Trading Card

El juego de cartas en tu Game Boy

Seguro que ya conocéis el juego de cartas basado en Pokémon, que ha sido creado por Wizards of the Coast (los mismos del "Magic") y distribuido en nuestro país por Martínez Roca. Pues bien, «Pokémon Trading Car» nos va a permitir jugar con todo el arsenal de cartas en nuestra Game Boy con nuestros Pokémon favoritos, con todas las magias y con la misma emoción que en las partidas de cartas.
El grado de adicción, como podéis suponer, estará a la altura de la del resto de la serie de juegos «Pokémon».







Los combates, que se desarrollarán por turnos y enfrentarán a dos entrenadores de Pokémon, se realizarán mediante el uso de una baraja que podremos ir alterando a medida que vayamos consiguiendo cartas cada vez más potentes.

Starcraft 64

La mejor estrategia

La sequía en el género de la estrategia que N64 arrastra desde sus inicios (con «Command & Conquer» como único representante), se va a acabar gracias a la aparición de «Starcraft 64».
Para los que no sepáis nada acerca de este juego, diremos que en PC ha sido uno de los éxitos más rotundos de la historia.
Este título de ambientación futurista nos meterá de lleno en medio de un conflicto que se desarrolla entre tres razas -los Terranos, los Protoss y los Zergs- que combaten con fiereza por el control de un planeta.
Su desarrollo será en tiempo real, lo que significa que tendremos que construir una base, generar un ejército y asignar órdenes al mismo tiempo. La gran baza de «Starcraft 64» estará en que podremos controlar a cualquiera de las tres facciones del juego, que además son totalmente diferentes entre sí, con lo que la sensación será la de estar ante tres juegos distintos.
La conversión que está realizando NST es perfecta, y una eficaz interfaz de control hará que, pese a no disponer N64 de ratón, no tengamos problemas para disfrutar con este prometedor juego de estrategia que llegará a N64 a partir de julio.











Zelda: Mask of Mujula y Conquer's Bad Fur Day

Dos bombazos en la recámara

En nuestra visita a Nintendo también pudimos ver pequeños adelantos de los que, sin duda, serán los dos mayores bombazos del 2000 para N64. En primer lugar vimos un vídeo del esperadísimo nuevo«Zelda», en el cual se mostraban escenas con la nueva función de las máscaras, que ya os adelantamos que serán las protagonistas de esta segunda entrega.
En cuanto a «Conquer», fue tan sólo un vídeo de dos minutos de duración, pero duró lo suficiente como para dejarnos absolutamente alucinados a todos los que allí nos encontrábamos.
Aún no hay fecha de salida para estas auténticas joyas.



Rare ha decidido cambiar por completo la orientación de «Conquer» hacia un público totalmente adulto.



Vimos un vídeo de «Zelda: Mask of Mujula» y desde entonces no hemos conseguido pegar ojo pensando en cuándo saldrá...

Wario Land 3 y Alice in Wonderland

Nuevos plataformas para GBC

El eterno rival de Mario regresará en breve a Game Boy Color protagonizando un nuevo cartucho plagado de divertidos niveles.
Su desarrollo plataformero continuará en la misma línea de estupendas animaciones, variedad de escenarios y enemigos, y apartado gráfico de lujo, como la saga merece.
Casi al mismo tiempo que «Wario 3», aparecerá «Alice in Wonderland», basado en el libro homónimo de Lewis Carroll. El cartucho seguirá fielmente la trama del libro y su apartado gráfico va a ser francamente bueno, pero no se quedará atrás en cuanto a jugabilidad. Wario saldrá en abril, mientras que «Alice» lo hará durante el mes de julio.





UBI SOFT PREPARA EL SIMULADOR DE FÓRMULA 1 DEFINITIVO

F1 Racing CHAMPIONSHIP

La ciudad canadiense de Montreal acogió la presentación mundial del último simulador de velocidad de Ubi Soft. Un juego que saldrá simultáneamente para todos los sistemas.

Gracias a la gentileza de Ubi Soft, pudimos asistir a los estudios de Video System en Canadá, lugar en el que se está desarrollando el último simulador de Fórmula 1 en que se ha embarcado el equipo creador de los dos «F-1 WGP» para N64 y Dreamcast.

Además de poder conocer personalmente a los responsables de este ambicioso proyecto, tuvimos la ocasión de disfrutar de las más variadas actividades, desde protagonizar una accidentada carrera a lomos de una potente moto de nieve, hasta asistir a un partido de hockey sobre hielo de la liga nacional.

Pero, entre tanto entretenimiento y diversión, también tuvimos que trabajar un poquito, y los chicos de Video System nos contaron muchas cosas sobre este prometedor «F1 Racing Championship», un lanzamiento que contará con versiones para todos los sistemas (desde Game Boy Color hasta Dreamcast, pasando por una futura versión para Playstation 2), y que ha necesitado del trabajo conjunto de dos equipos (uno en Francia y otro en Canadá) durante varios meses.

El resultado será el juego de Fórmula 1 más completo y realista que hemos podido ver hasta la fecha en cualquier sistema doméstico, aunque lo cierto es que aún faltan bastantes meses para que semejante joya llegue a nuestro país. Hasta entonces, id calentando motores porque nos espera una reñidísima temporada sobre el asfalto, y las escuderías más potentes ya han puesto sus títulos en la parrilla de salida. Preparados, listos...







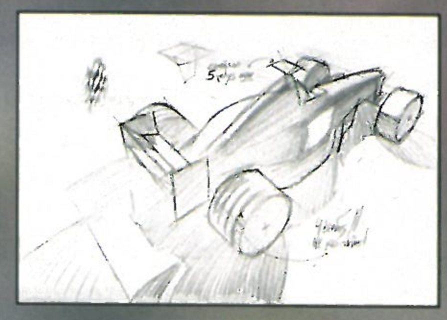
Los programadores de Video System son unos chicos realmente serios y formales...

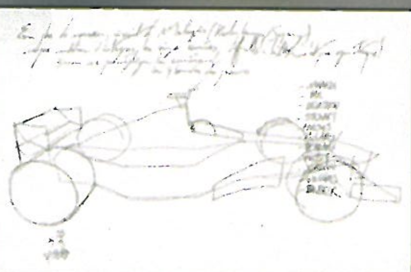


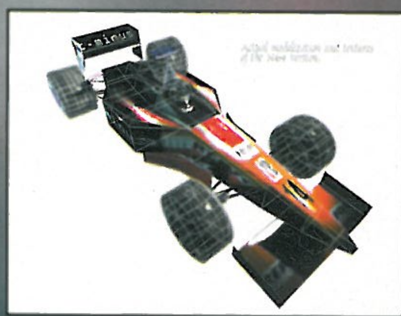
UN ELABORADO PROCESO DE CREACIÓN

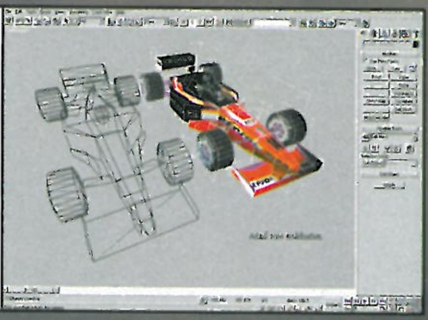
Desde el diseño sobre el papel hasta estos espectaculares modelos tridimensionales, el proceso de diseño de los monoplaza está siendo uno de los aspectos más cuidados del juego. Cada uno de los 4 modelos utilizados cuenta con un máximo de 250 polígonos, y utiliza un nuevo sistema de compresión de datos que permite aumentar el nivel de detalle.

Además, el efecto de iluminación en tiempo real y las colisiones sobre los modelos tridimensionales serán, sin duda, lo más detallado que hemos podido ver en un juego de estas características.











La vida del redactor de Hobby Consolas es realmente dura. Como veis, no sólo tenemos que enfrentarnos mes tras mes al cierre de la revista, sino que, además, se nos obliga a sobrevivir bajo las más adversas condiciones climatológicas.

UNAS PALABRAS DE JEAN FRANÇOIS DUGAS

Este canadiense de 27 años es el responsable del último proyecto de Ubi, «F-1 Racing Championship», el primer juego de Fórmula 1 que aparecerá en todas las plataformas disponibles.

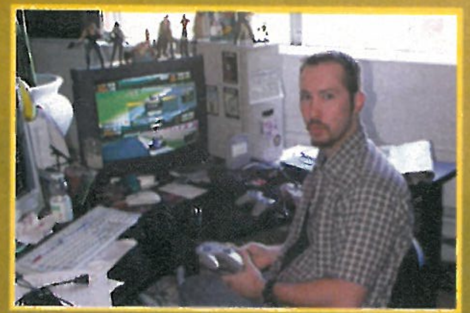
¿Qué será exactamente «F1 Racing Championship»?
«F1 RC» será un juego de carreras con licencia oficial de la FIA. Presentará los equipos 11 equipos oficiales, incluyendo sus pilotos, y 22 coches distintos. También incluirá los 16 circuitos del campeonato, incluyendo el nuevo circuito de Malasia.

¿Qué ha sido lo más complicado de trabajar en este proyecto?
Probablemente, el hecho de que trabajásemos coordinadamente entre 2 equipos diferentes localizados en dos países: Francia y Canadá. Esta colaboración ha resultado difícil, pero también ha sido la clave de nuestra eficacia.

¿En qué etapa de su desarrollo se encuentra el juego en estos momentos?
«F1 RC» se encuentra al 80-85%. El interfaz y el apartado técnico del juego ya están terminados, y sólo queda implementar algunas instrucciones de IA, y pasar a las sesiones de testing.

En un género tan manido como la Fórmula 1 ¿qué novedades aportará «F1 RC»?
Su gran nivel de realismo. Desde el primer momento tuvimos claro que queríamos recrear al milímetro el campeonato del mundo de F1, y hemos trabajado muy duro para conseguirlo. Los coches sufrirán daño con los impactos y necesitarán mucho espacio para frenar. Los neumáticos se desgastarán y habrá distintas superficies abrasivas. Además, los rivales tendrán una IA muy competitiva, bloqueándote el acceso y desviándote, como en las carreras reales.

¿Y no hará eso poco jugable al juego? Al fin y al cabo, ninguno hemos pilotado un coche de F1 real...
Al principio costará un poco acostumbrarse a este nuevo sistema, pero hemos incluido muchas ayudas para que los jugadores puedan hacerse con él.
Sin ir más lejos «F1 RC» incluirá un tutorial con demos, prácticas y ejemplos, que permitirá a los jugadores aprender todo lo que necesiten para conducir bien. Además «F1 RC» también tendrá un modo arcade, mucho más atractivo y asequible para jugadores medios o novatos.



Jean François Dugas, responsable de este proyecto, ya cuenta con la experiencia de haber realizado «Monaco Grand Prix» para N64.

DREAMCAST, MAYOR POTENCIA EN LA PARRILLA DE SALIDA



La versión de 128 bits ha tenido que ser revisada desde el principio. Aunque contará con características similares a la de sus hermanas menores, el mayor potencial de la consola de Sega ha obligado a los muchachos de Video System a tener que reiniciar el desarrollo del GD, ya que el resultado final debía resultar realmente impresionante.

Esta revisión del juego permitirá que la versión de Dreamcast presente algunas novedades con respecto a las otras versiones, aunque de momento no se han especificado cuales serán.







VETERANOS EN LAS CARRERAS DE 64 BITS



No es la primera vez que los chicos de Video System trabajan para la consola de Nintendo: los dos «F1 WGP» que han aparecido para N64 son buena muestra de su saber hacer. Y para su tercera aportación al género no han escatimado esfuerzos, manteniendo el realismo y la jugabilidad de los juegos anteriores pero añadiendo un buen puñado de novedades. El juego contará esencialmente con las mismas características que en DC y PS, aunque el trabajo gráfico que se ha llevado a cabo con este cartucho merece mención aparte. Tanto coches como circuitos mostrarán una velocidad de movimientos superior a todo lo visto anteriormente, y además contarán con un increíble grado de detalle, con hasta 250 polígonos por vehículo.

El trabajo sonoro también se está cuidando al máximo e incorporará los sonidos reales de los motores de cada monoplaza. Opciones para todos los gustos y una exhaustiva recreación de los circuitos oficiales completarán un cartucho que puede ser la culminación de una serie.







EL DISPUTADO PÓDIUM DE PLAYSTATION



Sin duda, la consola de Sony es la que cuenta con el catálogo mejor nutrido en este género. A las anteriores apuestas de Psygnosis, Ubi y EA, se une ahora este «F1 RC», que contará con los 22 coches y 16 circuitos de la competición oficial de la temporada. Entre los puntos fuertes del compacto nos vamos encontrar con un apartado técnico de lujo, en el que destacará la creación de circuitos con la nada despreciable cifra de 15.000 polígonos por pista y la reproducción exacta de los coches. Además de simular a la perfección los elementos de la carrera (reglamento oficial y condiciones atmosféricas incluidas), el juego contará con animaciones adicionales y efectos de las colisiones para conseguir una imagen realista, con especial atención a los efectos de humo, fogonazos y césped en los neumáticos. Por otro lado, el juego ofrecerá múltiples modos de juego, escuela de pilotaje y multiplayer a pantalla partida, lo que se convierte en el catálogo más grande para un juego de estas características.







GAME BOY TAMBIÉN LUCHA POR LA POLE POSITION



La versión portátil de «F1 RC» tampoco va a quedarse atrás en cuanto a novedades. Por primera vez en Game Boy nos vamos a encontrar con la reproducción real de los 16 circuitos del campeonato del mundo, y para que os hagáis una idea del impresionante nivel técnico que alcanzará, el juego correrá 9 veces más rápido que los cartuchos a los que estamos acostumbrados.

Con 4 modos de juego, entre los que destacan el Campeonato y el Desafío, y dos perspectivas diferentes -externa y desde dentro de la cabina-, el cartucho promete convertirse en el simulador de Fórmula 1 más potente de GB. Y por si no os hubiese quedado claro aún, el juego contará con un increíble nivel de detalle que irá desde las animaciones de los coches entre carreras hasta el cambio de neumáticos en boxes (que se ha convertido en un minijuego en el que debemos golpear los botones a gran velocidad). «F1 RC» para GBC se convierte en uno de los juegos más prometedores para esta portátil.





está muy | cerca







colin | mcrae | rally | 2.0 abril



www.codemasters.com



Vanishing Point
A la vanguardia de la tecnología

En inglés, el punto del horizonte donde un objeto desaparece de nuestra vista recibe el nombre de "Vanishing Point". Este es el peculiar nombre del juego de velocidad que Acclaim está desarrollando para PlayStation, un juego que destacará por una realización técnica de lujo.

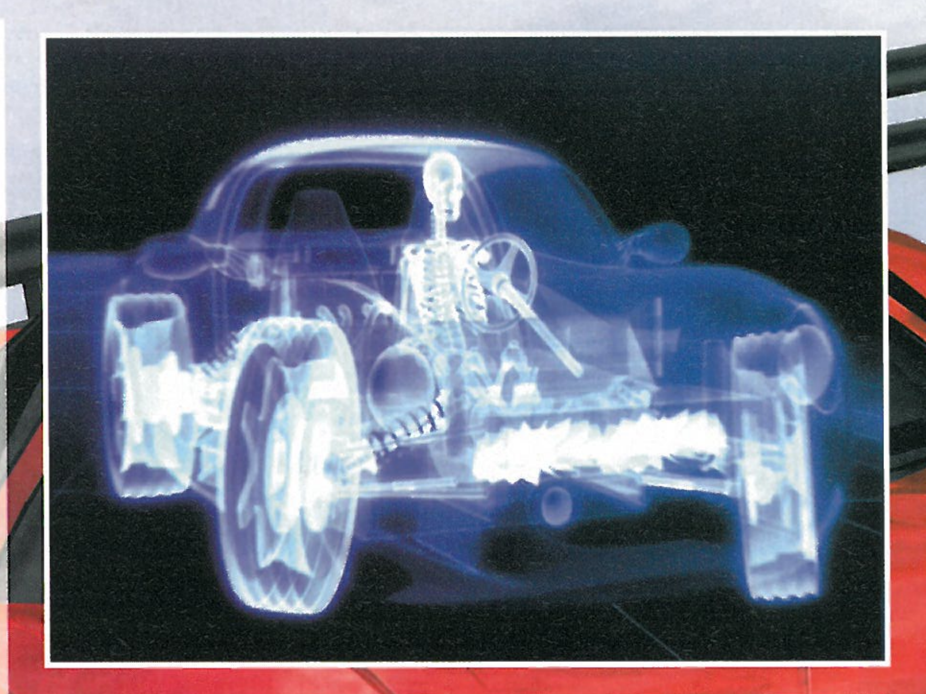
Clockwork Games es un grupo de programación europeo no demasiado conocido, que hace años se embarcó en un utópico proyecto para la realización de un juego de carreras de coches que destacara por un extremado realismo en la conducción y por un apartado técnico al límite de las posibilidades del hardware en que trabajase. De ese sueño nace «Vanishing Point», un juego que llegará a Play hacia el mes de mayo con la intención de plantarle cara al mismísimo «GT2».

Para afrontar tal hazaña, sus argumentos no serán pocos. En principio, se tratará de carreras de turismos reales (más de 30 modelos) y se correrá en circuitos abiertos, es decir, carreteras con tráfico normal. Esto condicionará enormemente la conducción por dos razones. La primera es que en las carreras no podremos limitarnos a tomar las curvas correctamente, sino que también deberemos esquivar a los vehículos que transitan por la carretera. Y la segunda, que como siempre habrá coches a los que adelantar y esquivar, se acabará el aburrimiento que se suele producir cuando nos quedamos descolgados o cuando nos ponemos siempre en cabeza una vez dominamos el juego.

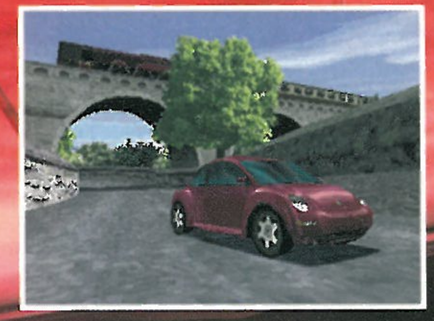
Otra característica destacable de este simulador será el uso de unas rutinas de programación de la dinámica de los coches que ha sido realizada con la ayuda de ingenieros automovilísticos, con lo cual se pretende alcanzar un grado de realismo total.

Sin embargo, hay algo de lo que en Clockwork se muestran aún más orgullosos al hablar de «VP»: el apartado gráfico. Y es que no paran de alabar las excelencias de un motor gráfico tan eficaz que permite manejar imágenes de una calidad impresionante sin bajar en absoluto la "frame-rate" ni mostrar el más mínimo asomo de "pop-up" en el horizonte (de aquí el nombre del juego).

Por lo que hasta ahora hemos podido ver (una temprana versión alfa), «Vanishing Point» puede ser una explosiva mezcla entre el salvaje arcade de «Ridge Racer Type 4» o «Need for Speed 4» y el realismo en la conducción y los coches con licencia de «GT2». La cosa promete, ¿verdad?



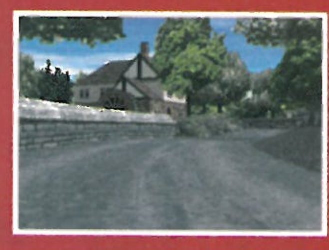






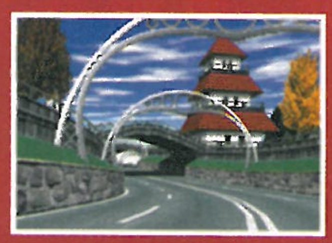
Los programadores deClockwork presumen de que van a ofrecernos un juego de velocidad con un acabado gráfico sin precedentes... ¿será verdad?

Los circuitos









Estas carreteras, ahora vacías, serán el escenario de salvajes carreras de coches reales. No serán circuitos cerrados, sino tramos con checkpoints al estilo de los rallies, con el añadido del tráfico normal en ambos sentidos. Cuando llegue el momento de jugarlo, fíjaos en el "vanishing point» de los coches: al parecer no habrá nada de popping.



Los modos de juego nos llevarán del asfalto hasta circuitos de pruebas como éste, e incluso a rallies.



No todo serán carreras individuales, pues también habrá varios modos para hasta ¡ocho jugadores!

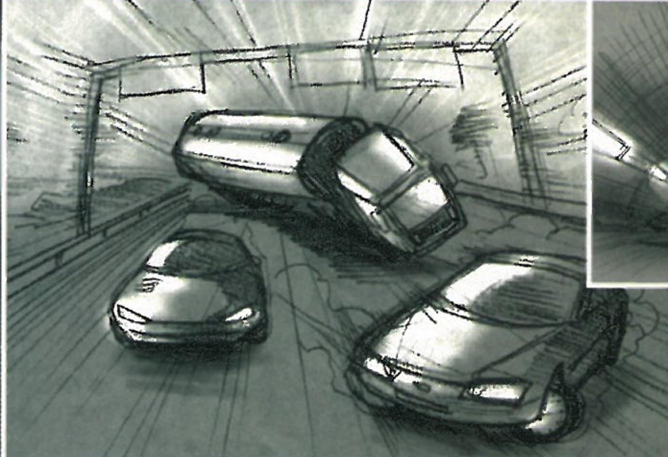


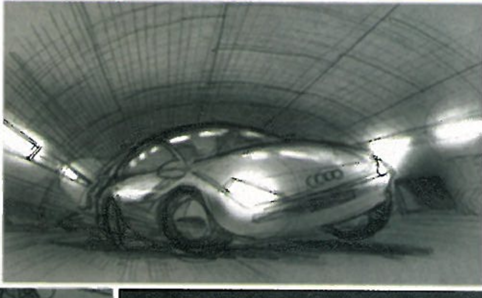






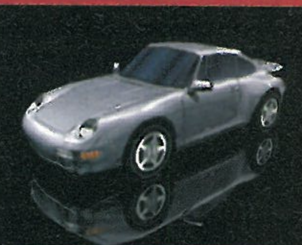






Echando un vistazo a estos bocetos iniciales que los programadores realizaron al idear el juego, podemos hacernos una idea del tipo de escenas que veremos muy pronto en «Vanishing Point».













Más de 30 modelos reales

Son uno de los atractivos del juego, por su variedad y por la calidad de su diseño. De hecho, en «Vanishing Point» podremos ver desde coches de lujo como el Audi TT o el Aston Martin DB7, hasta utilitarios tan populares como el Mini o una furgoneta VW Camper.

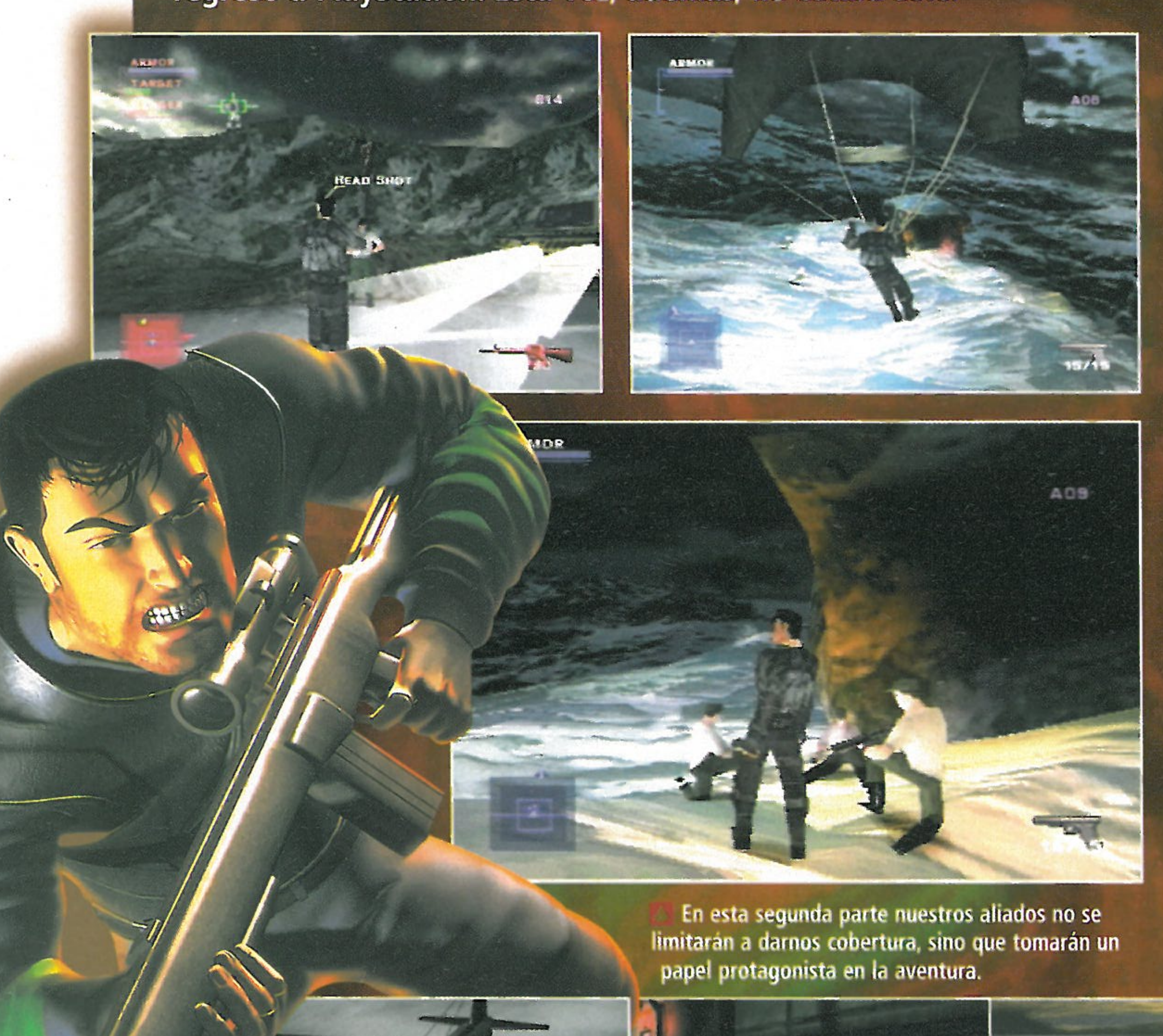
■ SONY

Syphon Filter 2

Gabriel Logan ha sido el único agente secreto capaz de dar réplica a Solid Snake en una aventura de acción. Sus contundentes métodos y una increíble versatilidad que le permite desenvolverse a la perfección tanto en emboscadas como en enfrentamientos directos, han sido cualidades suficientes como para justificar su regreso a PlayStation. Esta vez, además, no estará solo.

PlayStation

Marzo



En esta segunda parte nuestros aliados no se limitarán a darnos cobertura, sino que tomarán un papel protagonista en la aventura.

Como todo espía que se precie, Logan regresa sin avisar. Tan sólo unos meses después de acabar con la amenaza terrorista, el héroe de 989 Studios se prepara para una segunda aventura -esta vez a lo largo de dos CDs- para acabar por completo con el poderoso gas tóxico que ya tuvo en jaque a la organización en el primer compacto.

A lo largo de los 20 niveles con que contará esta prometedora secuela nos veremos las caras con un variadísimo elenco de fuerzas enemigas, que además de ser tan numerosas e inteligentes como en la primera parte, han aprendido nuevas habilidades, como lanzarse en paracaídas sobre nosotros o apuntar a la cabeza para disparar. Aunque eso sí, tampoco nuestro protagonista ha perdido el tiempo, y ahora estará equipado con un arsenal mucho más completo y potente que en su primera misión.

Además nuestro héroe contará con la ayuda de nuevos personajes, que en algunos momentos se encargarán de ➤

Aún no ha pasado un año desde que «Syphon Filter» se convirtiera en uno de los títulos más potentes para PlayStation, y ya tenemos de vuelta a Gabriel Logan protagonizando una nueva aventura cargada de acción y disparos.

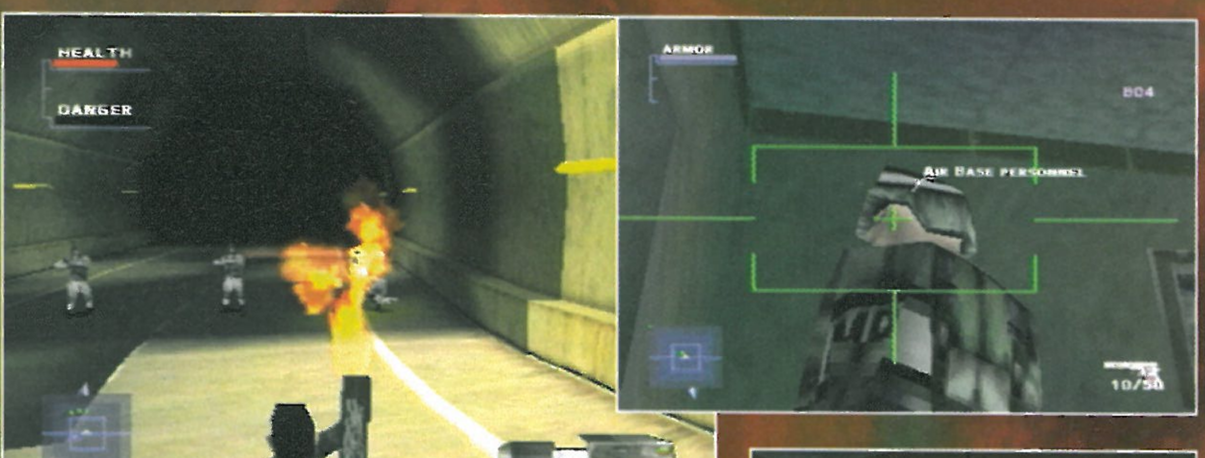




Una de las novedades más importantes de esta secuela es el modo para dos jugadores simultáneos. En él podremos escoger entre diferentes personajes y batirnos en un apasionante "deathmatch" por escenarios modificados de las dos entregas del juego.



Algunas secuencias nos obligarán a manejar armas especiales (no disponibles durante el resto del juego), de efectos más letales. El lanzallamas, aunque difícil de controlar, resulta devastador. Por cierto, advertimos que «Syphon Filter 2» será un juego sólo para adultos.



Aliados en el combate

En esta ocasión el protagonismo de los diferentes niveles del juego se repartirá entre Gabriel Logan y Liam Xing. Nuestra ayudante de la primera parte se ha convertido ahora en una mujer de armas tomar (y nunca mejor dicho) y protagonizará casi la mitad de los niveles, aunque eso sí... Logan seguirá encargándose de las situaciones más complicadas.













Las secuencias que se intercalan entre niveles son mucho más numerosas y espectaculares gracias al uso de 2 CDs.

■ SONY ■ AVENTURA DE ACCIÓN

Lo importante es no ser descubierto

Como ya ocurría en el primer «Syphon Filter», el comportamiento de los enemigos es tan realista que, a veces, lo más importante será mantenerse ocultos para evitar que se abalancen sobre nosotros. Además, una de las incorporaciones al equipo de Logan es un cuchillo que elimina a los enemigos de un modo silencioso, permitiéndonos hacer emboscadas.





En esta nueva entrega también nos encontraremos con el preciso sistema para apuntar de la primera parte. Todo un acierto por parte de los chicos de 989 Studios.

llevar a cabo las partes más importantes de cada misión, y que se convertirán en protagonistas de los niveles donde prima el sigilo.

Los que ya disfrutaron del primer «Syphon Filter» podrán reconocer que el desarrollo, que nos llevaba de una parte a otra del mundo alternando fases de aventura con otras más "moviditas", no ha cambiado en absoluto, y mantendrá los altísimos niveles de adrenalina que derrochaba la primera parte.

Pero por si no resultase suficiente, el juego incluirá algunas sorpresas: Logan tendrá que demostrar sus habilidades descendiendo en paracaídas, dando fuego de cobertura a nuestras tropas, e incluso manejando un lanzallamas, por lo que el juego resultará mucho más variado que en la primera entrega.

Y para demostrar que a «Syphon Filter 2» no le faltará nada para convertirse en uno de los títulos más fuertes del año para la consola de Sony, los chicos de 989 han preparado un modo "deathmatch" para dos jugadores que llevará la acción al límite.

Preparaos para disfrutar el mes próximo de este impresionante lanzamiento que, como ya ocurría en la primera parte, llegará doblado a nuestro idioma y será recomendado para mayores de 18 años por lo violento de su temática y la crudeza de algunas escenas.

Lo Mejor

Dos jugadores, nuevos personajes y 20 niveles de la mejor acción.

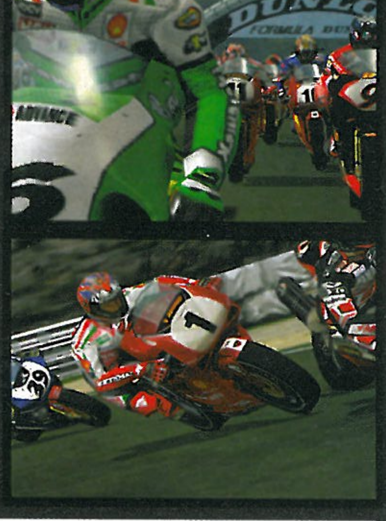
Lo Peor

Que no lo pueda disfrutar todo el mundo por la excesiva dureza de algunas escenas.

Primera Impresión







DAME TUMBADAS DAME INTERIORES DAME REBUFOS DAME PASADAS DAME EMPUJONES DAME CAIDAS DAME OLOR-A-GASOLINA-QUEMA-RUEDAS DAME SUPERBIKES

PlayStation

PC CD

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO



www.electronicarts.es

Edita y distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE**

Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.° Local 2 28037 Madrid España Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

■ CODEMASTERS

Colin Mc Rae 2

Tras el reportaje del mes pasado, seguro que os quedasteis con ganas de conocer más detalles acerca de este sensacional juego. Pues aquí tenéis los últimos datos que nos han llegado sobre «Colin Mc Rae 2» antes de que sea puesto a la venta.

PlayStation

Abril

Quedan muy pocas semanas para que podamos disfrutar del que, sin duda, va a ser el simulador de rallys más realista para PlayStation. Hasta entonces, Codemasters nos ha facilitado una beta que tan sólo incluye tres circuitos y un único coche (el conocido Ford Focus), pero que nos ha servido para confirmar el enorme potencial de un juego que, en nuestra visita del mes pasado a la sede de esta compañía británica, ya se nos antojó como alucinante.

Está claro que Codemasters no quiere desvelar todas sus cartas hasta el último momento, y por eso aún no ha anunciado la lista definitiva de coches que aparecerán en el juego, ni ha ►



Esta segunda entrega del mejor simulador de rallys de la historia tendrá un control y un diseño de los circuitos todavía más realista que el anterior.

El sistema de ayuda del copiloto está siendo modificado, pero todavía podemos ver las curvas en la parte superior.



La primera entrega de este simulador de rallys supuso la consagración de Codemasters en el género de la velocidad. Esta segunda parte será aún mejor, y además ha contado con más aportaciones del propio Colin y su copiloto Niki.





Dispondremos de cinco vistas desde las que seguir el desarrollo de la carrera. La vista desde el interior del coche resultará mucho más jugable y espectacular que nunca.



El nivel de detalle tanto de los coche como de los elementos que componen los circuitos será muchísimo más alto que en primer «Colin McRae».



El clima podrá variar dentro de un mismo circuito dependiendo del tramo en que nos encontremos.

dejado ver una versión jugable del esperado modo Arcade, en el que, como ya os adelantamos, podremos competir contra otros coches de manera simultánea.

Lo que sí podemos confirmaros son algunos detalles interesantes, como que el control va a ser el más realista que hayáis visto nunca, que el apartado gráfico se ha llevado al límite y que todos, absolutamente todos los aspectos del juego se han retocado para hacerlo más completo. Ahora podremos ver cómo la climatología cambia dentro de un mismo circuito según vayamos avanzando en el recorrido o cómo los choques dañarán distintas zonas de la carrocería del vehículo, entre muchas otras cosas.

Hemos probado también el nuevo sistema de copiloto, que aunque mantiene las indicaciones del nivel de apertura de las curvas, se está completando con sugerencias acerca de la marcha con la que deberíamos tomarla.

En fin, que el mes que viene, ya con la versión final en nuestras manos, os contaremos todos los detalles definitivos de este juegazo de Codemasters.

Lo Mejor

Su increíble realismo.

Lo Peor

Que todavía no conozcamos los otros 11 coches que va a incluir.

Primera Impresión



SONY

Medievil 2

PlayStation

Abril

El héroe más "esquelético" de la historia vuelve a Playstation para salvar al mundo. Pero no lo hará solo; ahora contará con la ayuda de algunos personajes nuevos y otras sorpresas de lo más suculentas.





Gráficamente el juego mantendrá un estilo muy parecido a su antecesor, aunque con algo más de detalle.

La noticia del lanzamiento de una secuela de «Medievil» fue bien acogida entre los numerosos aficionados a este juego, que en su momento sorprendió por un aspecto gráfico lleno de simpáticos guiños de humor negro y un concepto de aventura muy completo, con gran cantidad de puzzles, logrando un título realmente divertido de jugar.

Pues bien, según el argumento, 500 años después de la primera aventura, un malvado personaje quiere adueñarse del mundo, y Sir Daniel Fortesque será el único héroe capaz de evitarlo. Pero en esta ocasión, Sir Dan compartirá protagonismo con dos nuevos personajes: un profesor loco y una princesa egipcia. Y no penséis que con el paso del tiempo, los músculos (¿qué músculos?) de Daniel se habrán entumecido, pues en todo este tiempo ha aprendido nuevas habilidades para facilitar su trabajo, como escalar paredes, dar pasos laterales, etc. ➤



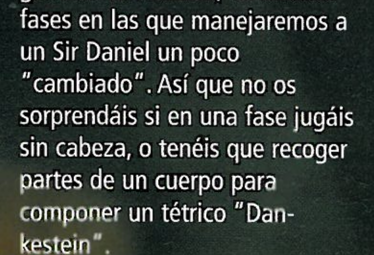
Entre las nuevos movimientos de Fortesque, destaca el de escalar algunas paredes verticales.



La nueva aventura de Sir Dan Fortesque mantendrá sus altos niveles de acción, pero sobre todo, un montón de nuevos y geniales puzzles que pondrán a prueba tu imaginación y sentido de la aventura.

Una vez más, Dan Fortesque tiene que levantarse de su descanso cuasi-eterno para salvar al mundo. ¿Es que nadie va a dejarle dormir en paz?





If you see walls like this, that look like you can climb

Aunque no participaremos activamente en ellos, seguiremos presenciando muchos diálogos que enlazarán el argumento.

➤ Además, y esta es otra de las grandes novedades, va a haber fases en las que manejaremos a un Sir Daniel un poco "cambiado". Así que no os sorprendáis si en una fase jugáis sin cabeza, o tenéis que recoger partes de un cuerpo para componer un tétrico "Dan-kestein".

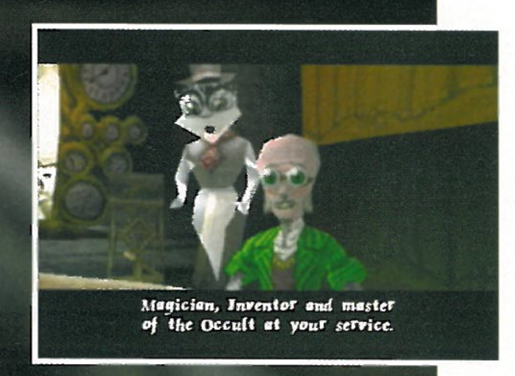
Pero todos estos cambios no influirán en el espíritu aventurero del auténtico «Medievil»; seguirá habiendo muchos puzzles, incluso más que antes, y todos ellos pondrán a prueba vuestras neuronas, ya sea para descubrir el punto débil de los jefes finales o para hallar la manera de pasar a alguna zona nueva.

Como veis, el aspecto que en principio muestra «Medievil 2» es muy alentador, y solo queda jugarlo a fondo para comprobar "in situ" las cualidades que ya se vislumbran.



Los temibles enemigos finales siguen presentes, y de qué forma. Descubrir su punto débil no será cosa fácil.





Nos encontraremos con nuevos y extraños personajes que influirán mucho en la aventura, como este chiflado profesor de laboratorio.



Sir Dan vendrá ahora mejor armado que nunca, con nuevos utensilios que tendrán efectos tan poco delicados como el de este zombie.

Lo Mejor

- Los nuevos personajes.
- El hilarante humor negro del juego.

Lo Peor

- La cámara es un poquito molesta.

Primera Impresión



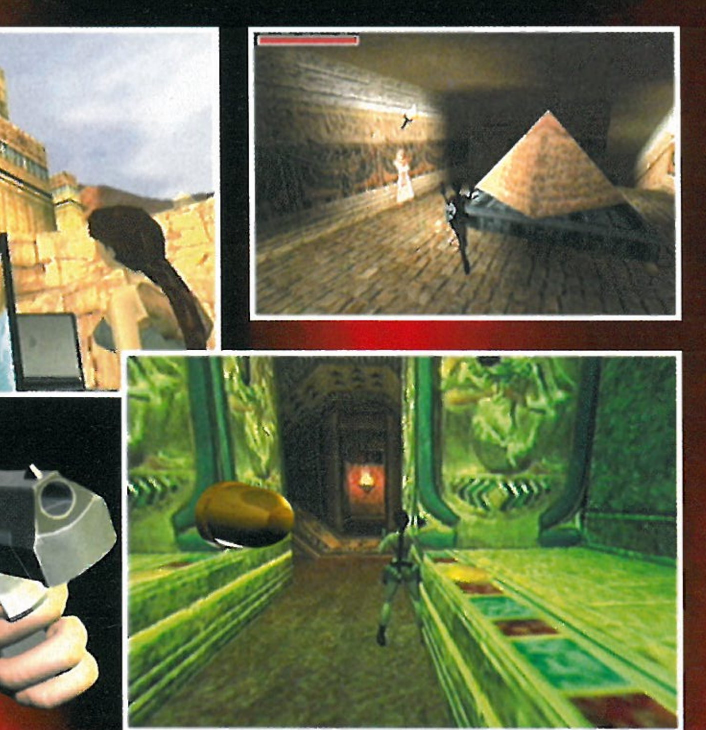
■ EIDOS

Tomb Raider: The Last Revelation

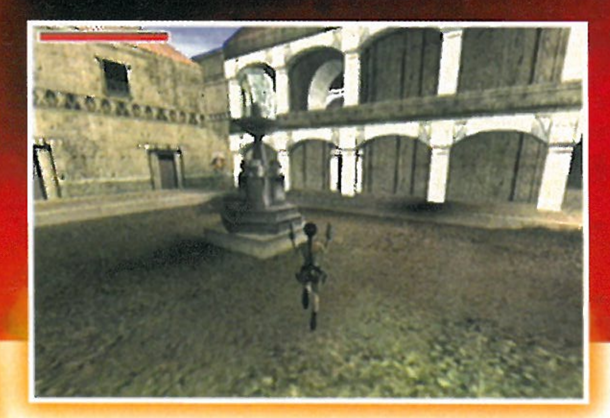
¿El mejor «Tomb Raider» de la saga? Todo apunta a que esta versión para Dreamcast va a superar lo visto en el original de PlayStation. Sus impresionantes escenarios en alta resolución y la práctica ausencia de fallos técnicos así parecen anunciarlo.

Dreamcast

Abril



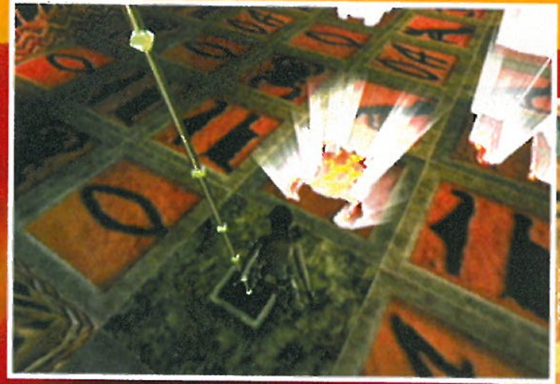
Admirad las detalladas texturas que los chicos de Core están

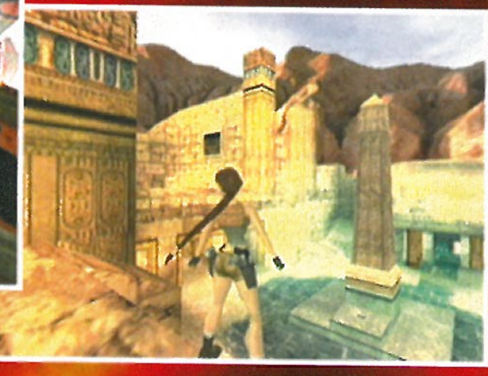


Como ya hemos visto con el apabullante «Shadowman», y pronto comprobaremos también con «Rayman 2», la enorme potencia de Dreamcast marca la diferencia a la hora de disfrutar de conversiones de juegos punteros aparecidos en otras consolas. Así, nuestra querida Lara Croft lucirá mejor aspecto que nunca en su primera aventura para la consola de Sega, que como ya sabréis está totalmente ambientada en el Egipto de los Faraones. Tras jugar durante varias horas a una versión casi final de «The Last Revelation», os podemos adelantar que, entre otras cosas, la pixelación de las texturas ha desaparecido por completo, así como el molesto "clipping", que era uno de los defectos que acompañaba a la serie desde la aparición del primer «Tomb Raider».

Junto a esto, toda la majestuosidad de los templos y pirámides del Valle de los Reyes estará reflejada con una resolución y nitidez muy superiores a las del original de la consola de Sony. Otra de las ►

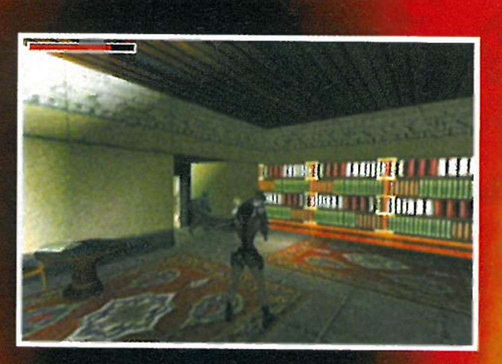
Desde que hace más de tres años Eidos creara el «Tomb Raider» original, Lara ha protagonizado tres entregas más que han convertido a esta saga en una de las más valoradas por los jugadores de todo el mundo.



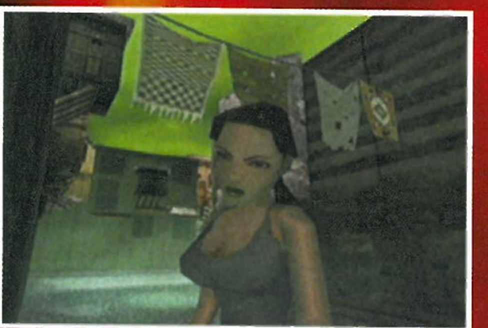


Esta cuarta entrega (primera de la serie en Dreamcast) tendrá como base del desarrollo la resolución de puzzles de dificultad variable.

➤ cosas que más nos ha llamado la atención en esta primera aproximación es el exquisito control de Lara: mientras que en PlayStation resultaba un suplicio jugar con el stick analógico, en Dreamcast se está perfeccionando el sistema para jugar con este método de control, que resultará incluso más sencillo y preciso que utilizando la cruceta digital. Por lo demás, disfrutaremos del mismo desarrollo de juego: una aventura donde los puzzles tomarán casi todo el protagonismo alternados con toques de acción, dando como resultado esa mezcla que tan buenos resultados le ha dado a Eidos hasta ahora. Todo un regalo envuelto en la mejor aventura para los usuarios de Dreamcast..

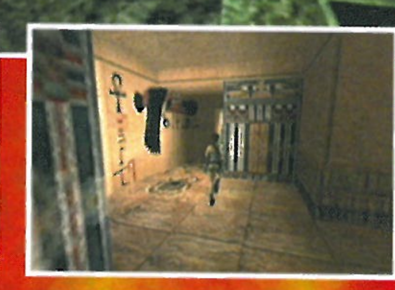


Lara tendrá mejor aspecto que nunca en esta versión, cuya jugabilidad será además mayor que la de PlayStation



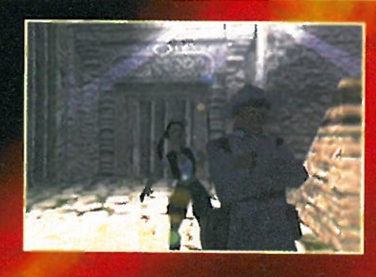


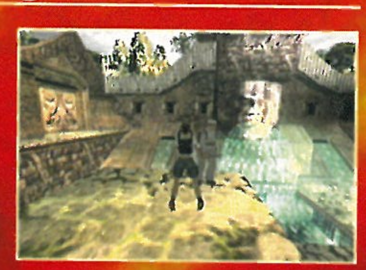




Conoce el origen de la arqueóloga más famosa

Los que no hayan jugado a ningún título de esta saga en otras consolas no tendrán problemas para iniciarse gracias a un nivel de entrenamiento en el que podemos además conocer el origen de Lara.





Lo Mejor

▲ ¡Absolutamente todo!

Lo Peor

▼ Estamos tan asombrados que todavía no le hemos encontrado ningún fallo.

Primera Impresión

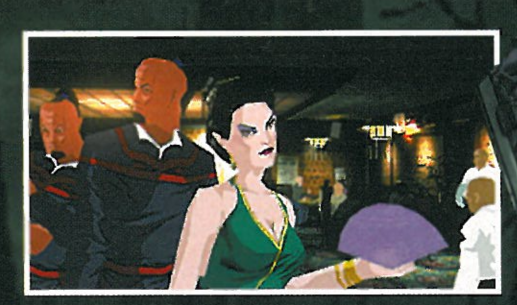




■ KRONOS / EIDOS

Fear Effect

Eidos ha sucumbido también ante la tentación del Survival Horror y está preparando uno de los juegos más sorprendentes de este año. «Fear Effect» será una fascinante aventura con grandes dosis de acción que nos llevará desde los enormes rascacielos de Hong-Kong hasta las oscuras simas de la misteriosa mitología china.





La base del juego será una aventura de misterio, pero su desarrollo será muy variado y original y en él tendrán cabida la acción y la estrategia.

PlayStation

Marzo

Este juego, al cual ya nos hemos referido en alguna ocasión con el nombre de «Fear Factor», abordará el género del Survival Horror desde una perspectiva muy original y ofreciendo un apartado gráfico verdaderamente atractivo.

Por lo pronto, su argumento ya va a resultar bastante distinto a lo habitual: controlaremos alternativamente a tres mercenarios que intentan rescatar a la hija de un poderoso hombre de negocios chino, raptada por una misteriosa organización llamada el "Protectorado de Shan Xi". Pero, por una vez, nuestros intereses irán más allá de hacernos los héroes por amor al arte. En realidad lo que intentaremos es encontrar a la chica antes de que lo hagan los hombres contratados por su padre, y así poder conseguir una buena suma de dinero.

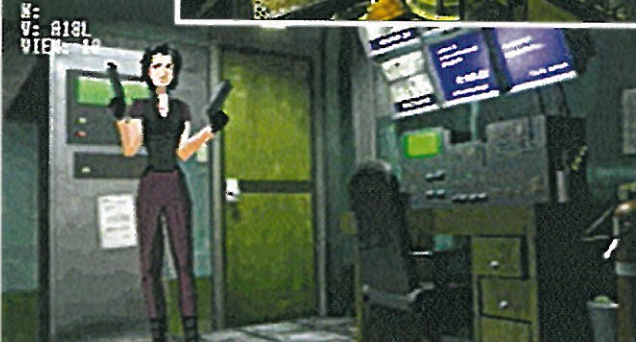
Los personajes no serán exactamente buenos ni malos, sino que podrán reaccionar de manera distinta según la situación y sus intereses.

Ese "efecto del miedo" al que se refiere el título estará en relación directa con el original sistema de juego que los programadores de Kronos han ideado. En lugar de la tradicional barra de energía, tendremos un medidor de adrenalina (similar al del ritmo cardiaco de «Resident Evil»), que irá pasando del verde al rojo a medida que recibamos impactos. Pero la diferencia estribará en que incidirá directamente en el comportamiento de nuestro personaje. Así, cuanto más en tensión se encuentre, más rápido reaccionará, pero también será más vulnerable a las situaciones ►

La compañía de programación Kronos, encargada de realizar este «Fear Effect», está formada por fanáticos de mangas como "Akira" o "Ghost in the Shell", grandes historias que se han tomado como fuente de inspiración para este juego.



Uno de los mayores atractivos de este juego radicará en su sugerente apartado gráfico.











Una enigmática intro nos deja entrever las claves entre las que se moverá el juego: misterio y tecnología con un guión de cine.

El juego nos colocará ante situaciones límite como ésta, donde tendremos cinco minutos para desactivar una bomba lapa.





Al contrario que en otros juegos del mismo estilo, tendremos que pensar mucho para avanzar de una pantalla a otra.



de peligro. Ah, y se acabaron los kits de primeros auxilios y las plantas medicinales: aquí vamos a depender de nosotros mismos.

Las novedades podrán percibirse también en los gráficos, que aunque parten de la conocida combinación entre fondos renderizados y personajes poligonales incorporarán interesantes novedades. La más evidente estará en el "look" que lucirán los personajes, muy cercano a los dibujos de un comic, aunque también descubriremos que los escenarios no serán totalmente estáticos al incluir elementos móviles (como ventiladores) que permitirán la generación de luces en tiempo real. Por otra parte, los ángulos de cámara fijos se alternarán con secuencias de corte cinematográfico mientras manejamos a los protagonistas, un sistema muy similar al visto en «Resident Evil», aunque en esta ocasión contaremos con una mayor variedad de movimientos.

Junto al espectacular apartado gráfico, encontraremos una trama que mezclará a partes iguales escenarios futuristas con los lugares más oscuros sacados de las leyendas chinas, generando una historia misteriosa que a buen seguro nos atrapará hasta que no desentrañemos su final.

El próximo número os contaremos más detalles sobre este juego que tiene toda la pinta de convertirse en un auténtico crack. ¡Y además estará en castellano!

Lo Mejor

Las muchas novedades que va a aportar al género.

Lo Peor

No le hemos encontrado de momento nada negativo.

Primera Impresión 

PreEstreno

■ ELECTRONIC ARTS ■ VELOCIDAD

PlayStation

Marzo

F1 2000

Coincidiendo con el inicio de la temporada en el gran circo de la Fórmula 1, los muchachos de Electronic Arts amplían su línea deportiva con un simulador dispuesto a plantarle cara al mismísimo «F-1 99» de Psygnosis.



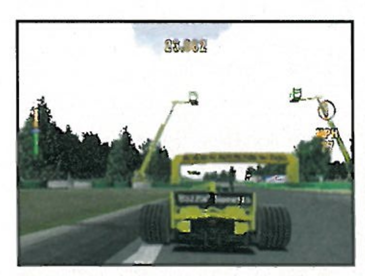
La sensación de velocidad será de lo mejorcito que hemos podido disfrutar en un simulador de F1.



El compacto nos permitirá realizar cuantos ajustes sean necesarios en los monoplazas con los que compitamos.



Los coches mostrarán los daños sufridos en las colisiones de carrera. Además, el control también sufrirá cambios según las condiciones.



Podremos competir en cada uno de los 16 circuitos de la competición oficial, que han sido fielmente recreados para la ocasión.

El próximo lanzamiento de EA parece dispuesto a convertirse en el rey de la simulación de monoplazas para Playstation. Con la licencia oficial a cuestas, y todos los pilotos y escuderías de la presente temporada, «F1 2000» se presenta como el título más realista del género. Además de contar con los coches reales y permitirnos modificar todas sus características, el juego presentará un estudiado comportamiento de los adversarios, que no sólo mostrarán un nivel adecuado a nuestro estilo de conducción, sino que además cometerán errores y sufrirán los mismos fallos técnicos que nosotros.. Esto, unido a la aplicación de las reglas del campeonato oficial nos permitirá disfrutar de las





carreras como si realmente pilotásemos una de estas máquinas.
En lo relativo a los modos de juego, este simulador nos ofrecerá la posibilidad de competir en las categorías oficiales, carreras cronometradas, competiciones de fin de semana, recorridos contra 21 jugadores en contrarreloj y, por supuesto, enfrentarnos a un amigo en el modo para dos jugadores a pantalla partida. Por si eso fuera poco, el compacto aparecerá doblado al castellano, tanto los comentarios -que esta vez han corrido a cargo de Luis Villamil- como las indicaciones desde los boxes. Vamos, que será un simulador de lo más completito, ideal para los aficionados a este trepidante deporte.
El próximo mes podremos disfrutar a fondo de las excelencias del último título de EA, así que id calentando motores, que la temporada se presenta muy reñida.

Lo Mejor

- La increíble sensación de realismo que transmite.
- Cuenta con la licencia oficial del campeonato del mundo.

Lo Peor

- No parece aportar nada realmente nuevo al género.





■ ELECTRONIC ARTS ■ VELOCIDAD

Rally Championship

La velocidad es el género predilecto de las consolas, y si no, que se lo digan a los usuarios de PS. Electronic Arts quiere ofrecer su particular visión del mundo de los rallies con este prometedor juego.

PlayStation
Marzo



Entre tal cantidad de juegos de velocidad disponibles, «Rally Championship» apostará claramente por la simulación. No sólo recreará a la perfección cada uno de los tramos que configuran el campeonato del mundo de rallies, sino que además sacrificará la jugabilidad propia de los arcades de conducción en favor de uno de los estilos más realistas que podamos ver sobre una consola.

Los amantes de la velocidad podrán disfrutar de las características de todos los coches del campeonato oficial optimizadas para que muestren un comportamiento de lo más realista. Además las condiciones climatológicas de cada zona, el estado del piso, la visibilidad y demás aspectos exteriores se están cuidando al máximo, para ofrecer un inmejorable aspecto.

Eso sí, puede que se eche en falta una mayor facilidad en el control, aunque la versión que hemos probado aún estaba un poco verde.



Los modelos disponibles serán fieles reproducciones de los coches del campeonato oficial.



Los tramos de cada rally estarán sacados de los entornos reales en que se compite.

Primera Impresión



■ ELECTRONIC ARTS ■ FÚTBOL

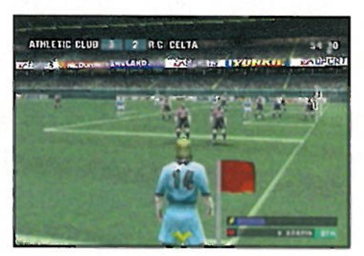
Primera División Stars

PlayStation
Marzo

¿Qué no tenías suficiente con «FIFA 2000»? Pues prepárate, porque EA te trae la Liga de las Estrellas, y esta vez, además de jugar, tendrás que realizar las labores de manager.



Las perspectivas disponibles recordarán al todopoderoso «FIFA 2000» de Electronic Arts.



Los equipos disponibles serán las plantillas actualizadas de los equipos de la liga española de fútbol.





Cuando creíamos haberlo visto todo en lo que a simuladores de fútbol se refiere, llega «Primera División Stars», y cambia por completo el estilo de juego al que estábamos acostumbrados. A partir de ahora no solo hará falta controlar a los jugadores, sino que tendremos que estar atentos a las barras que muestran su nivel de cansancio y potencia de disparo para poder elaborar jugadas y disparar a puerta durante los partidos.

Pero con eso no se acabarán las novedades del último lanzamiento futbolístico de los padres de FIFA, sino que además se están recogiendo todos los aspectos de la primera división de la Liga Profesional de fútbol española, para permitir que el jugador vaya creando su equipo como si se tratase de un manager, a base de conseguir estrellas por victorias.

Como ya ocurre en la saga de los «FIFA», todos los nombres, licencias oficiales y equipos reales estarán en el juego convenientemente actualizados, y además contaremos con los comentarios durante el partido de Javier La Laguna y Julio Maldonado.

Vamos, que si no habíais tenido suficiente con las entregas de las dos series deportivas de mayor éxito en PlayStation, aquí llega un nuevo competidor para apretar aún más el nutrido catálogo de juegos de fútbol.

Primera Impresión



■ KEMCO ■ VELOCIDAD

Top Gear Hyperbike



Se avecina un nuevo juego de motos para la 64 bits de Nintendo. Pero no un juego normal, sino un arcade en toda regla que combinará las competiciones de motocross con la vertiginosidad de las carreras de súper bikes.



Este juego ampliará el poco poblado género de las motos en N64.



El juego permitiré seleccionar entre motos de cross o superbikes.

«Top Gear Hyperbike» nos propone dos tipos de competición totalmente opuestos: por un lado, carreras de súper bikes sobre asfalto, en las que para ganar primará nuestra pericia a la hora de tomar curvas a la máxima velocidad posible. Y por el otro, competiciones con motos de cross, sobre circuitos de tierra y barro plagados de rampas y saltos en los que podremos aprovechar para hacer un buen número de acrobacias en el aire.

No se trata de una idea totalmente nueva, ya que existen juegos similares para otros soportes, pero esta propuesta que el mes que viene nos traerá Kemco la presentará desde un punto de vista mucho más arcade.

Por ejemplo, el comportamiento de las motos se enfocará mucho más hacia la diversión, obviando algunos aspectos realistas de la conducción de estos vehículos de dos ruedas en favor de una mayor jugabilidad. Además, se añadirán algunos aspectos descaradamente orientados hacia el espectáculo, que añadirán un grado más de diversión al juego, como la posibilidad de realizar saltos con cualquiera de las motos, o la existencia de ítems turbo para conseguir una máxima aceleración durante unos segundos.

Así que, si os gustan las dos ruedas, no perdáis de vista este título, porque promete venir cargado de diversión y espectacularidad a raudales.

Nintendo 64

Abril



Desde una perspectiva totalmente arcade, incluso con ítems aceleradores, en «Top Gear Hyperbike» correremos en varios circuitos imaginarios muy originales.



Se podrán hacer un montón de acrobacias con la moto de cross.





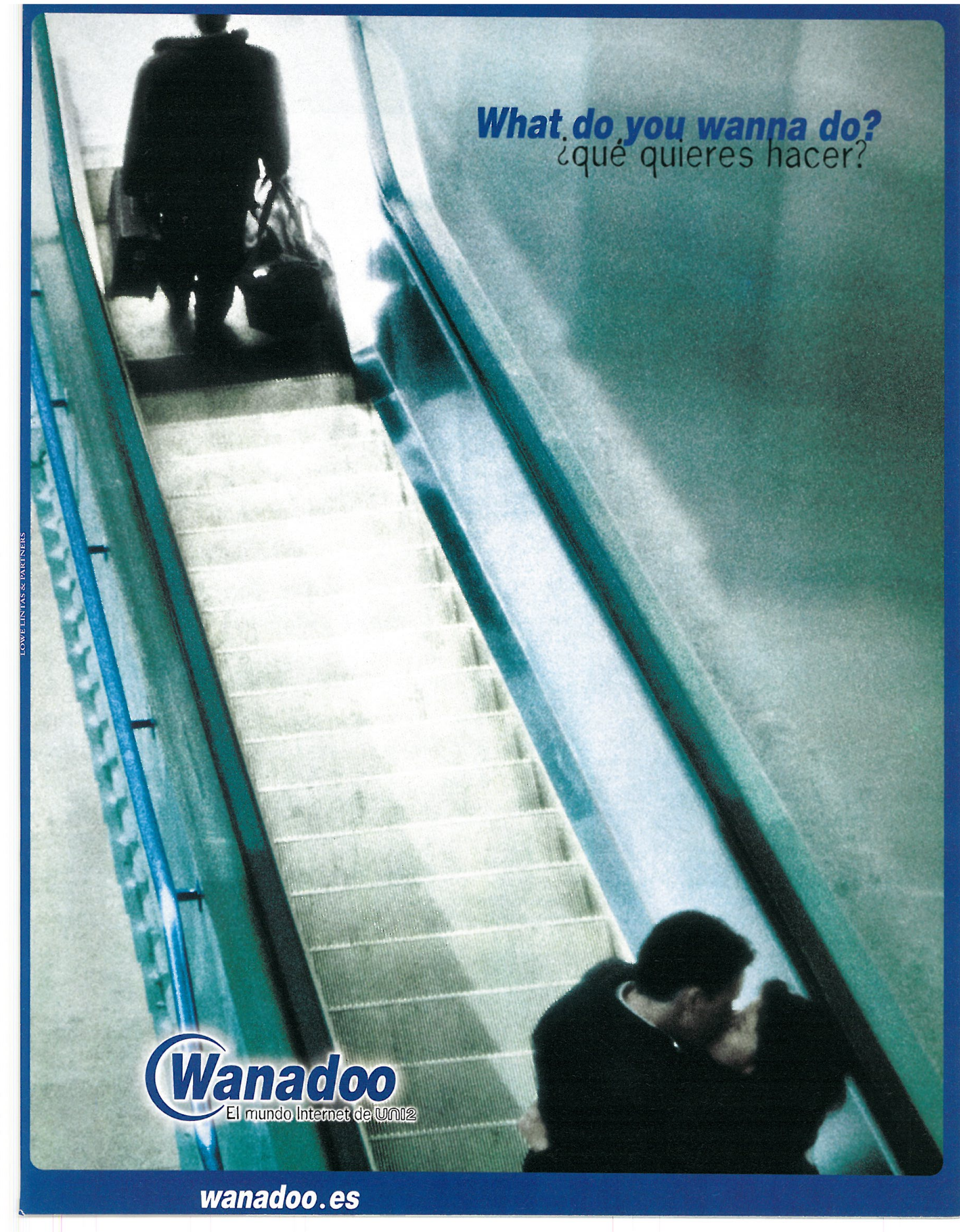
Lo Mejor

La combinación entre cross y súper bikes.

Lo Peor

Los movimientos de la moto no son muy realistas.

Primera Impresión 


What do you wanna do?
¿qué quieres hacer?
Wanadoo
El mundo Internet de UNI2
wanadoo.es
LOWE LINTAS & PARTNERS

■ UBI SOFT

Rayman 2

¿Qué tiene manos, pies y cabeza flotantes y es capaz de disparar bolas de energía? ¡Lo adivinaste! Es Rayman, que tras deleitarnos en N64, llegará a Dreamcast con un apartado técnico y jugable realmente espectacular.

Es uno de los primeros plataformas que llega a la consola de Sega, pero le va a poner el listón muy alto a los que vengan detrás.

Cuando vimos la primera alpha del juego durante el ECTS del año pasado, ya comprendimos que estábamos ante uno de los títulos de este género más asombrosos que íbamos a tener ocasión de jugar. Y es que, como podéis comprobar, Rayman va a lucir su mejor aspecto, aprovechando al máximo la altísima resolución que ofrece Dreamcast y mostrando unos escenarios auténticamente de fábula.

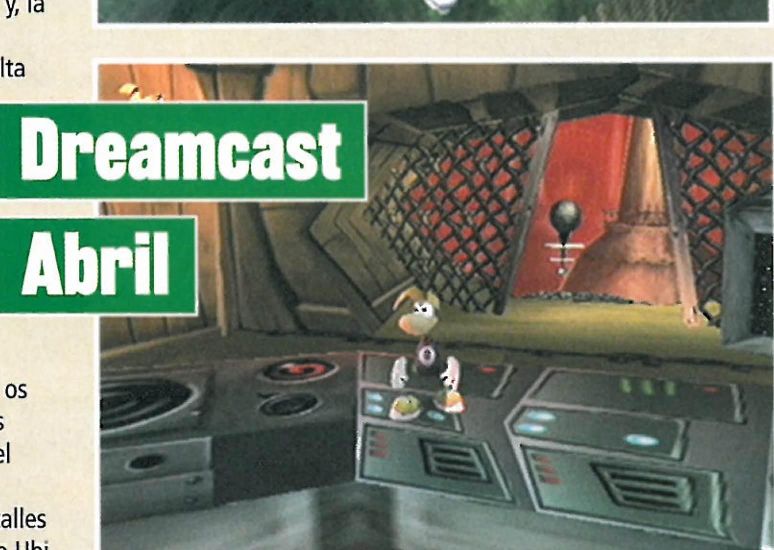
Este aspecto se verá potenciado por las numerosas secuencias animadas que va a contener y que reflejarán el excelente trabajo llevado a cabo por el extenso equipo de programación (más de 100 personas) que se ha encargado de dar forma a este atractivo proyecto.

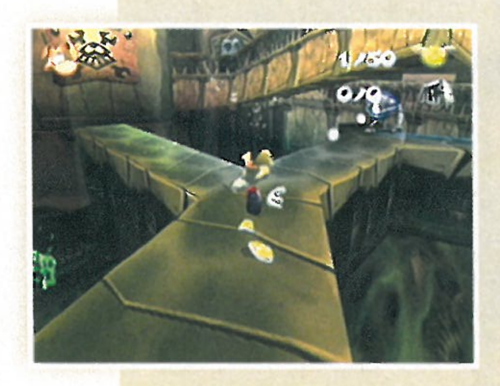
Según hemos podido comprobar, esta versión de Dreamcast contendrá suculentas novedades, como la inclusión de nuevas fases y, la más importante, una orientación algo más adulta en su desarrollo. Esto significa que se van a incluir más enemigos, se aumentará la dificultad de algunos puzzles y encontraremos bastantes cosas que no aparecían en n64.

Por todas estas razones os recomendamos que no os perdáis nuestra review del mes próximo, donde os contaremos todos los detalles de este delicioso juego de Ubi.

Dreamcast

Abril









■ PLATAFORMAS



El objetivo principal en «Rayman 2» será encontrar un montón de jaulas como ésta para liberar a los prisioneros.



La perspectiva cambiará frecuentemente, ofreciendo un seguimiento muy cinematográfico de la acción.



Lo que en primer lugar ha llamado nuestra atención de este juego es, sin duda, su bellísimo apartado gráfico. Digno de verse.



Todos los textos del juego estarán en un perfecto castellano.

Lo Mejor

La increíble calidad gráfica de los escenarios y de las escenas cinemáticas.

Lo Peor

La verdad es que no le hemos encontrando ningún aspecto negativo.

Primera Impresión



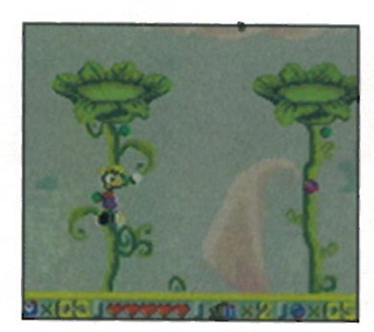
■ UBI SOFT ■ PLATAFORMAS

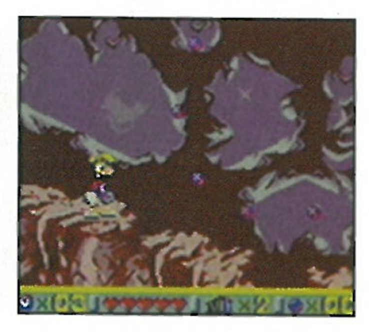
Rayman

Game Boy Color

Abril

Uno de los mejores plataformas de todos los tiempos llegará por fin a GBC manteniendo toda la adicción del original.





El entrañable personaje creado por Ubi Soft que se ha paseado por numerosas consolas marcando época en el género plataformero, estará en las pantallas de nuestra Game Boy Color dentro de unas semanas.

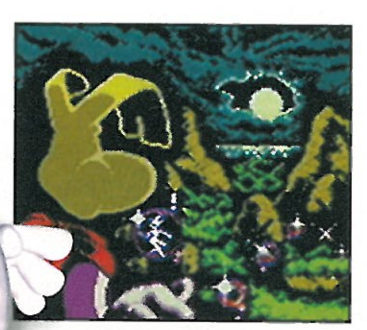
Las características más destacables de este cartucho serán unos gráficos llenos de colorido y variedad, ocho mundos distintos formados por infinidad de niveles y, sobre todo, una jugabilidad asombrosa.

Nuestro protagonista tendrá a su disposición toda la gama de movimientos y poderes especiales que le caracterizan: será capaz de lanzar su inseparable bola de energía, de planear por el aire con sus orejas para evitar los peligros y de columpiarse en los Lums para alcanzar sitios inaccesibles. Por supuesto, en esta conversión el nivel de dificultad seguirá siendo muy alto, lo que hará de este cartucho una inversión segura por su larguísimo tiempo de vida. No perdáis de vista a este juego que tiene pinta de ser una verdadera joya.



La calidad gráfica de este cartucho mantendrá -en proporción- el altísimo nivel visto en otras consolas.

Primera Impresión 



El juego ofrecerá diversas escenas intercaladas para seguir mejor nuestro avance por sus ocho mundos.



■ CAPCOM ■ LUCHA

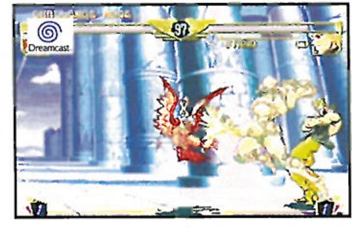
JoJo's Bizarre Adventure

PSX DC

Abril

Un juego de lucha en 2D de Capcom siempre es garantía de calidad. Si además, como es el caso, proviene de uno de los mangas más populares de Japón, el atractivo está asegurado.





Entre juego y juego de la serie «Resident Evil», los chicos de Capcom parecen haber encontrado tiempo para realizar un nuevo juego para un género que prácticamente se podría decir que es de su propiedad, el de las luchas en 2D.
«JoJo's Bizarre Adventure» está basado en un manga de gran popularidad que con más de 40 tomos es uno de los más largos jamás publicados en Japón. El elemento central del tebeo es la particular relación entre los personajes principales y una especie de "espíritus guardianes" que los protegen y combaten por ellos.

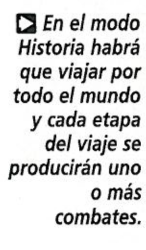
La principal novedad que incorporará este juego es la presencia de un hilo argumental bastante elaborado que dará continuidad al modo Historia y que, lógicamente, estará basado en el tebeo antes mencionado.
Además del modo Historia, también encontraremos los imprescindibles modos Arcade y de Entrenamiento, así como un par de modos "especiales" que habrá que activar ganando ciertos combates y que nos permitirán participar en minijuegos alternativos.
En cuanto al sistema de juego, la diferencia más importante con respecto a otros títulos de la misma compañía consiste en que cada personaje podrá utilizar durante el combate a su espíritu guardián asociado, lo que en la practica da un total de cuatro personajes en pantalla. Evidentemente, para manejar esta cantidad añadida de personajes, la calidad gráfica tendrá que disminuir con respecto a la de otros títulos recientes que utilizaban el mismo motor, aunque por lo que hemos podido ver hasta ahora, no parece que la pérdida vaya a ser demasiado significativa.
Se trata de un apuesta clara por la originalidad.



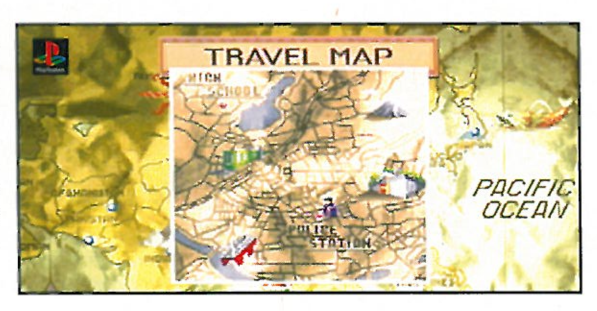
Sólo los personajes principales disfrutarán de un espíritu guardián. Los demás tendrán que recurrir a otro tipo de protección, como las armas de fuego.



Los espíritus guardianes permiten atacar a una distancia superior a la alcanzada por los simples ataques físicos.



En el modo Historia habrá que viajar por todo el mundo y cada etapa del viaje se producirán uno o más combates.



Lo Mejor

- Por fin un juego de lucha con un argumento coherente.
- Los elementos originales en el sistema de juego.

Lo Peor

- Puede que PlayStation no pueda "moverlo" todo con la suficiente rapidez.

Primera Impresión



NO OLVIDES

MIENTRAS CAMBIAS DE MARCHA CADA DOS SEGUNDOS, A TODA VELOCIDAD Y SORTEAS PUENTES, VALLAS, CURVAS CERRADAS Y VIGILAS LA TEMPERATURA DEL ACEITE, LOS EQUIPOS ELECTRÓNICOS, LA PRESIÓN DE LOS NEUMÁTICOS Y LA POSICIÓN EN EL MAPA, **FIJARTE EN EL CRONO.**

NO ES UN COCHE DE RALLIES, ES EL INFIERNO.

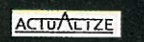












www.rallychampionship.net

www.electronicarts.es

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid España Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40**

■ SONY

Teleñecos Motormania

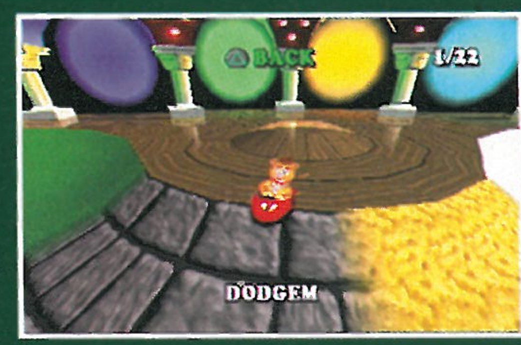
PlayStation

Abril

¿Otro juego de carreras de karts para PlayStation? Pues ya van... En fin, lo bueno que tiene una avalancha de títulos similares es que junto a los inevitables fiascos uno siempre acaba por llevarse agradables sorpresas, como ésta...

Cuando se anuncia un juego basado en una licencia de prestigio (ya sea una película, una serie de dibujos animados o un tebeo) siempre asalta el temor, basado en desagradables experiencias anteriores, de que el resultado no esté a la altura de las circunstancias.

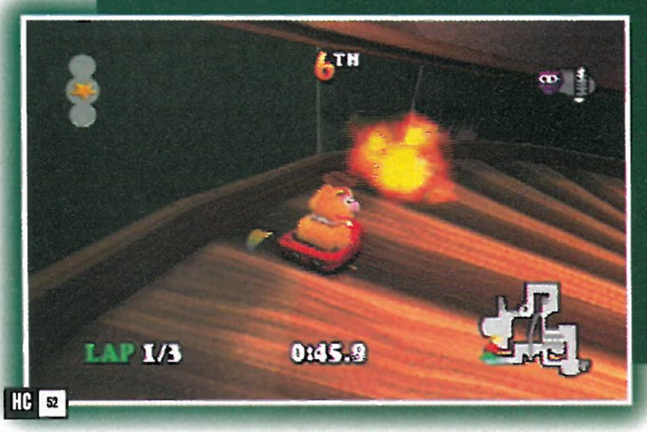
Afortunadamente éste no parece ser el caso, pues todo indica que los inigualables Teleñecos van a gozar de un juego de carreras de tanta calidad como sus shows televisivos. Y es que los programadores de «Motormania», poniendo la jugabilidad por encima de todo, están diseñando un juego que combina una velocidad que pocas veces hemos visto con anterioridad en un juego de este género con una enorme variedad de opciones y circuitos. Sorprendentemente, esta velocidad se está consiguiendo sin necesidad de hacer grandes sacrificios en el apartado gráfico, pues tanto los escenarios como los personajes están muy bien modelados en tres dimensiones sin que se ►



Dispondremos de una pantalla en la que probar a todos los personajes disponibles. Resulta especialmente útil porque cada vehículo se comporta de una manera diferente.



En el modo Campeonato se obtendrán puntos tanto por la clasificación final como por recoger más objetos o por hacer una buena salida.



El diseño de los circuitos también es tridimensional. Dentro de este hotel tendremos que subir y bajar escaleras constantemente. ¡E incluso podremos usar un ascensor!

En el modo aventura nuestra misión será explorar libremente los mapas hasta reunir un número determinado de objetos en menos tiempo del establecido.



■ VELOCIDAD

Del cine a la consola





Todos los escenarios del juego están inspirados en alguna de las películas cinematográficas protagonizadas por los Teleñecos, como "Los Teleñecos en la Isla del Tesoro", o la más reciente "Los Teleñecos en el espacio".



Existe la posibilidad de mover la cámara para que apunte a nuestro inmediato seguidor.

► pueda apreciar de momento ningún fallo de importancia.

En cuanto a la variedad del juego, está avalada por las cifras. A los 25 personajes diferentes entre los que podremos optar (ocho al principio y 17 más a medida que los vayamos activando), hay que sumar más de 25 circuitos distribuidos en siete ambientes diferentes. Además, junto a los tradicionales modos de Campeonato y Arcade, para uno o dos jugadores, el juego incorporará un modo Aventura en el que tendremos que recorrer los diferentes mapas en una especia de "búsqueda del tesoro" para encontrar y recoger diferentes objetos escondidos en él.

Mención aparte merecen la música y los efectos sonoros. Ambos están extraídos directamente de la serie televisiva, así que mientras disfrutamos de las "marchosas" y pegadizas melodías del Show de los Teleñecos, podremos oír la voz de la rana Gustavo informándonos, por ejemplo, de cómo va el campeonato. Eso suponiendo, claro está, que el doblaje se lleve a cabo de manera correcta.

En fin, que salvo algunos fallos menores que esperamos sean corregidos a tiempo, todo apunta a que el juego de carreras de los Teleñecos va a ser un lanzamiento sonado.

Lo Mejor

- La velocidad del juego es impresionante.
- Disfrutar de los Teleñecos en tu propia consola.

Lo Peor

- El control de los vehículos no responde de momento todo lo bien que sería necesario.

Primera Impresión



■ KONAMI ■ AVENTURA DE ACCION

Metal Gear Ghost Babel

Game Boy Color

Abril

Preparaos para el regreso de Snake en esta increíble versión para la portátil de Nintendo que está siendo supervisada hasta el último detalle por el mismísimo Hideo Koyima.



En cada nivel tendremos que ir cumpliendo varias misiones que nos encargará el Coronel Campbell.



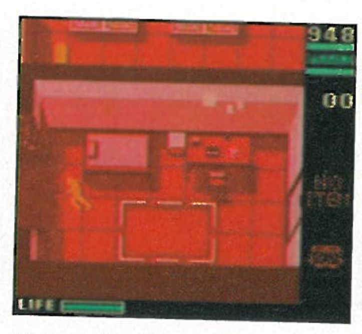
Contaremos con los mismos movimientos del original, como arrastrarnos o pegarnos a las paredes.

Tomando como base la mítica versión para MSX que dio origen a la saga y añadiéndole todos los detalles que han hecho del reciente «Metal Gear Solid» un éxito internacional, Konami está logrando lo que parecía imposible: trasladar a Game Boy el suspense y acción de uno de los mejores juegos de la historia de PlayStation.

El inteligente sistema de radar, el cuidado argumento, los "gadgets" y armas del mejor agente secreto y la espectacular capacidad de movimiento de Snake estarán reflejadas a la perfección en este cartucho, que incluso incorporará las famosas «VR Missions» en el mismo lote.

La historia, igualmente interesante, mezclará la trama ya vista en «MGS» con una línea argumental creada en exclusiva para esta nueva genialidad de Koyima. Alguno puede pensar que estamos exagerando, pero tras probar una versión casi final de «Ghost Babel» tenemos la sensación de estar ante el mejor juego jamás programado para Game Boy Color. No os perdáis la review del mes que viene.

Primera Impresión



Snake tendrá a su disposición una amplia gama de armas y objetos, como estas gafas de infrarrojos.



Como en la versión de PlayStation, el uso del radar será imprescindible para sortear a los guardias enemigos.

■ SEGA

Ecco the Dolphin







Cada cierto tiempo Ecco debe salir a la superficie para respirar, momento que podemos aprovechar para hacer bellísimas acrobacias.

Dreamcast

Abril





Esta ballena es sólo uno de los muchos personajes con los que podremos comunicarnos.

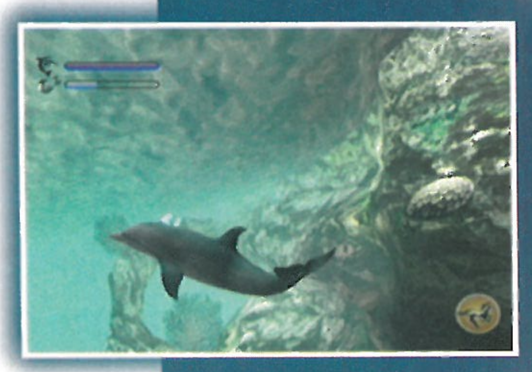
Cuando se vieron sus primeras imágenes en el pasado E3, todo el mundo quedó sorprendido por la belleza de las pantallas y el realismo de los personajes que protagonizan este compacto. ¿Que de qué hablamos? Pues de la vuelta de Ecco, el delfín más inteligente que jamás haya pasado por una consola.

Con la ayuda de un conjunto de herramientas de diseño en 3D de última generación, y el potencial que Dreamcast pone a disposición del programador, el veterano grupo Appaloosa está creando una versión que mantendrá intactos todos los elementos de aventura y puzzle que hicieron de Ecco una leyenda en MegaDrive y otros soportes posteriores, pero con entorno gráfico realmente de ensueño.

Para los menos veteranos, os recordamos que Appaloosa (antiguamente Novotrade) revolucionó las aventuras de su tiempo con un juego protagonizado por un delfín que debía resolver un montón de complicados puzzles a lo largo de una extensa aventura que transcurría en el fondo oceánico. La originalidad y complejidad de dichos puzzles, la belleza de los gráficos y la música, y el atractivo empleo de las habilidades del delfín, como el sonar, fueron elementos que cautivaron a muchísimos jugadores en aquel tiempo.

Y la versión que varios años después llegará a Dreamcast, sin ser una secuela en el sentido estricto de la palabra, sí que incorporará todas las características necesarias para volver a impactar al gran público.

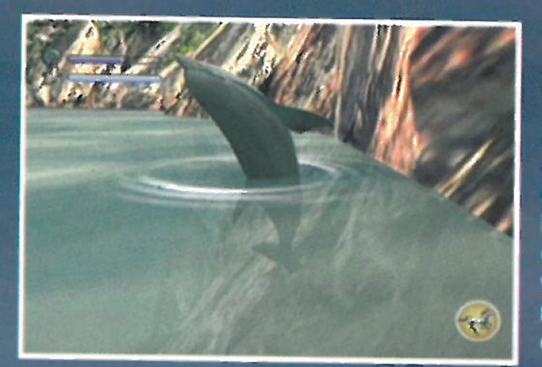
El conjunto está formado ➤



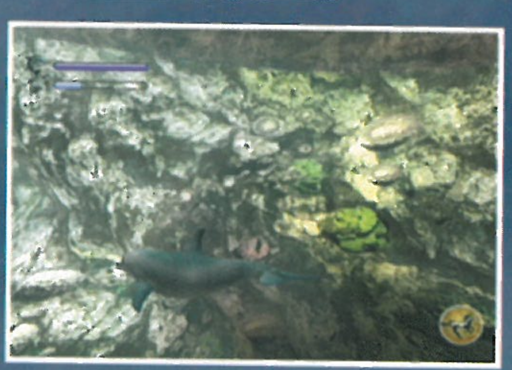


El empleo de habilidades como el sonar será esencial en esta aventura para comunicarnos con otros animales y resolver puzzles.

■ AVENTURA



La cantidad y dificultad de los puzzles a los que se enfrenta Ecco ha sido siempre bastante elevada. La versión para DC no será la excepción.



Los fondos marinos son un inmejorable ejemplo de la capacidad de la consola de Sega para plasmar auténtica belleza.



► por un montón de fases por explorar, toneladas de puzzles en los que exprimir a fondo nuestra materia gris, y una realización gráfica y sonora digna de las mayores superproducciones de la industria del videojuego.

Sólo falta por ver hasta qué grado cambia el desarrollo de un juego de este tipo hacia una concepción espacial en 3D, por el peligro que supone desorientar al jugador en un entorno submarino. Pero si esta circunstancia se resuelve debidamente, no cabe duda de que estamos ante un gran juego.

Lo Mejor

- El maravilloso entorno gráfico.
- Que Ecco vuelva a las consolas.

Lo Peor

- No ser capaz de orientarse en el fondo submarino.

Primera Impresión 

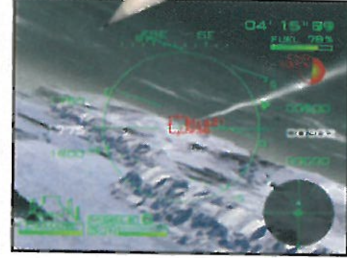
■ KONAMI ■ SIMULADOR DE COMBATE

Deadly Skies

Dreamcast
Abril

Si «Aerowings» nos invitó a ponernos a los mandos de un avión para hacer acrobacias, ésta es la otra cara de la moneda. Preparaos para un auténtico combate aéreo.





En el juego empezaremos como simples novatos, teniendo a nuestra disposición un único avión en el hangar. Pero a partir de ahí, se nos irán encomendando diferentes y variadas misiones (bastante destructivas en general), por las cuales se nos pagarán diversas sumas de dinero con el que comprar nuevos aparatos, hasta un total de nada más y nada menos que 30 modelos diferentes.

El control de los aviones será muy simple, para facilitar así nuestra tarea a la hora de los combates aéreos o las misiones contra objetivos terrestres que requieran un alto nivel de manejo del avión.

En cuanto al apartado técnico, se están desarrollando unos mapeados realmente detallados y grandes, y el diseño de los aviones (sobre todo en las repeticiones) será de lo mejorcito que hayáis contemplado.

En definitiva, parece que el segundo simulador de vuelo para Dreamcast puede ser bastante interesante. El mes que viene lo comprobaremos.



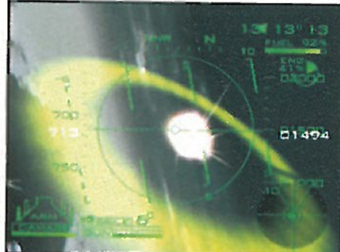
Este será un simulador de combate puro y duro, con objetivos militares y nada de acrobacias o similares.



Primera Impresión



Habrá numerosos modelos de aviones de combate, con un diseño ciertamente detallado.



Desde luego, no faltarán los espectaculares efectos gráficos como consecuencia de las explosiones.



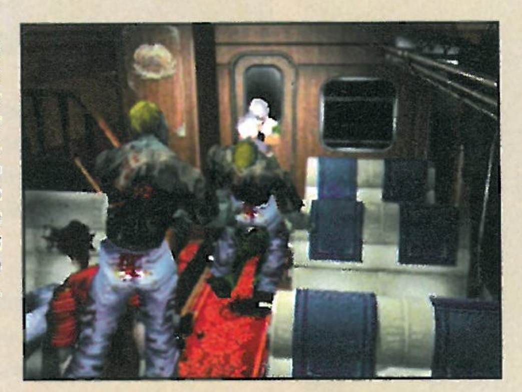
Consola: Nintendo 64 Compañía: Capcom

Toda historia tiene un comienzo

Siguiendo el camino marcado por la trilogía Star Wars, Capcom ha decidido retomar su terrorífica saga desde el principio, justo antes de los acontecimientos acaecidos en la primera parte. Y el destino elegido ha sido esta vez la consola de Nintendo.

Bio Hazard 0

Esta nueva entrega de la saga mantendrá la misma mecánica de las anteriores, es decir, un enfrentamiento continuo contra los zombies mezclado con aventura.





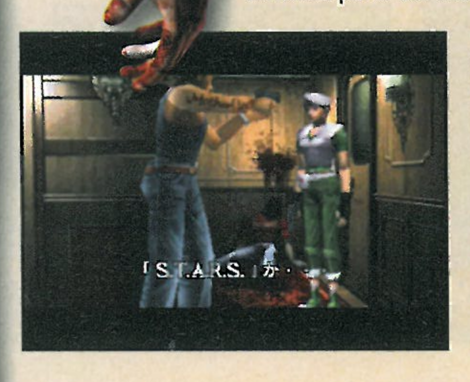
La Historia

Comienza la pesadilla

En el primer «Resident» (que apareció para PlayStation y Saturn) el equipo Alpha llegaba a la diabólica mansión encontrándose a casi todos los miembros del equipo Bravo devorados por los zombies. Lo que esta nueva entrega nos contará será como el equipo Bravo llega a Racoon City para toparse con los extraños acontecimientos que desencadenarán la historia que ya conocemos.

Serán los primeros en enfrentarse a los zombies, y es de suponer que averiguaremos aún más detalles acerca de las causas que desencadenarán la pesadilla que después vivirán el resto de los personajes de la saga.

El protagonismo recaerá esta vez en Rebecca Chambers, la avispada chica que acompañaba durante casi todo el juego a Chris Redfield en la primera parte, y que formaba parte del malogrado equipo Bravo. También habrá al menos otro personaje protagonista, un tipo llamado Regina (nada que ver con la Regina de «Dino Crisis») que no tiene ninguna relación con los miembros de equipo STARS. Quién sabe si al final de esta

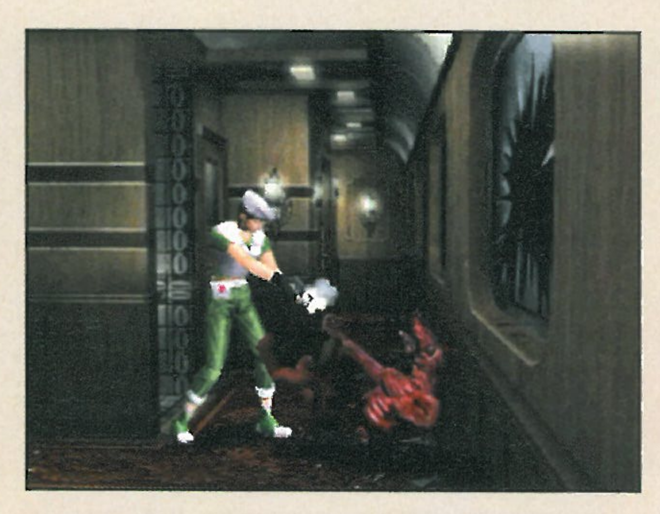




La resolución de puzzles y las dosis de investigación estarán presentes durante todo el juego. Por supuesto todo será mucho más inteligible cuando tengamos la versión inglesa o española.



La calidad gráfica de este nuevo «Resident» promete ser superior a la de la entrega que acabamos de ver estrenarse en N64.



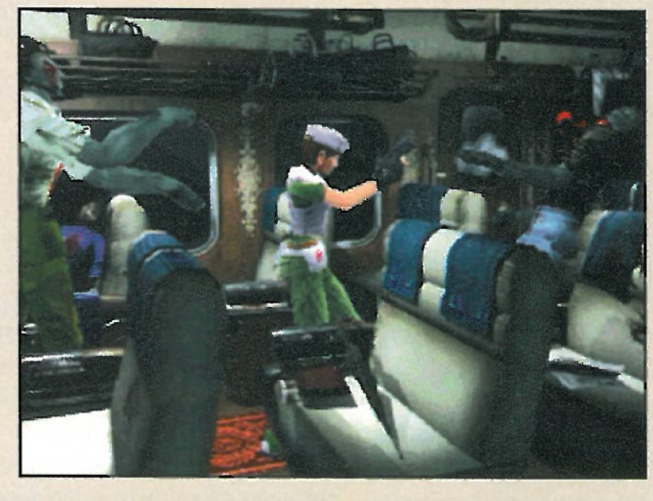
El Juego

En la misma línea de toda la saga

A grandes rasgos, este nuevo «Resident» ofrecerá una mecánica similar a la del resto de las entregas aparecidas hasta la fecha. El juego mezclará aventura, acción y exploración bajo una atmósfera de terror en la que no faltarán los correspondientes golpes de efecto que nos harán saltar del sofá en más de una ocasión. Pero también es seguro que «Bio Hazard 0» contará con nuevos elementos. Para empezar, Capcom está trabajando en un nuevo sistema para manejar a los, en principio, dos protagonistas del juego, diferente a los que hemos visto hasta ahora. Y para poner las cosas más difíciles, esta vez no existirán los baúles que nos permitían guardar los objetos que íbamos recogiendo. Los personajes sólo podrán llevar lo que les permitan sus inventarios. Gráficamente parece que el juego contará con un engine parecido al que hemos visto en «RE 2» en esta misma consola, a pesar de que, como sabéis, éste último fue realizado por Angel´s Studio en USA. Por cierto, que hablando de «RE 2», parece que en este juego ya se daban algunas pistas acerca de lo que veremos en «Bio Hazard 0»: los EX-Files..

Capcom asegura que esta nueva entrega aportará muchos elementos nuevos a la historia, más que el nuevo «Resident» que acaba de estrenarse en PlayStation. Su estreno en Japón esta previsto para este mismo año.

Capcom nos contará en esta nueva entrega de «Resident Evil» cómo comenzaron los acontecimientos que convirtieron a Racoon City en una ciudad asolada por los los zombies





El juego estará protagonizado por Rebecca Chambers, que ya aparecía en el primer «Resident» como personaje secundario, y al menos otro personaje, un tipo que responde al nombre de Regina.





Consola: PS 2 Compañía: Square

El futuro es de los juegos on-line

El pasado 29 de Enero, la compañía japonesa Square celebró una convención en Yokohama. Miles de japoneses se acercaron soñando con descubrir los nuevos episodios de «Final Fantasy», pero al final el protagonismo recayó en el próximo universo on line: los juegos a través de la red.

Square Millennium

PlayOnline™



La convención se celebró en dos edificios de la bahía de Yokohama, a los que acudieron multitud de personas ávidas de conocer las nuevas noticias que tenía que ofrecer Square.



Uno de los edificios estaba preparado para que la gente pudiera disfrutar de los últimos juegos de Square.

El futuro

PlayOnline, así jugaremos en el siglo XXI

Durante todo el show, Square centró toda su atención en el futuro de internet y las posibilidades de juego online. Para ilustrar este nuevo concepto, Square mostró un video como ejemplo de lo que "PlayOnline" puede llegar a ser:

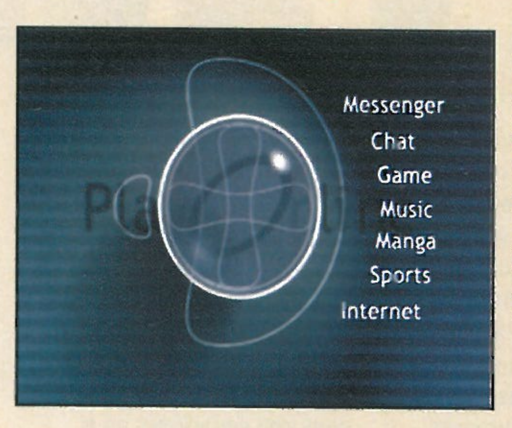
Estamos en el 16 de Diciembre del 2001. Dos jóvenes japoneses, un chico y una chica, que viven en dos ciudades diferentes, encienden sus PS2. Las máquinas están conectadas a un monitor TFT de 19 pulgadas. El interface de PlayOnline aparece, y ellos comienzan a comunicarse vía e-mail y después vía chat. Entonces deciden echar una partida a «Final Fantasy XI» (que será la versión 100% online de «Final Fantasy X»). En seguida el juego empieza a ponerse difícil, por lo que se hace necesaria algún tipo de ayuda extra. La chica llama a un amigo que se encuentra cerca de un salón de juegos donde hay unos cuantos PC´s con «FF XI». Así que este chico se une al juego, pero su última partida salvada está lejos de donde se encuentran los otros dos jugadores, por lo que pide a sus compañeros que le esperen, y comienza una trepidante carrera con su personaje a través de un enorme mundo 3D.

Mientras el chico y la chica esperan, optan por mantenerse entretenidos. El chico se baja la banda sonora del juego desde la tienda de discos de Square Online hasta la Memory Stick conectada al walkman digital de Sony (ya a la venta), y mientras la escucha, comienza a leer un manga digital (Slam Dunk) que se encuentra en el kiosko online de Square. La chica mientras accede a las últimas noticias deportivas a través de la red. El tercer jugador se acerca ya a sus compañeros, y puede ver a sus respectivos personajes esperando con una pequeña burbuja sobre sus cabezas que dice "manga" y "deportes". Una vez junto a ellos, les llama y reanudan el juego. La chica decide consultar la ayuda online para ver cuál es su situación (se acabaron las guías impresas), y los tres juntos continúan la aventura.

Square abre una nueva puerta en el mundo de los videojuegos mostrando lo que será en un futuro cercano el entretenimiento a través de red.

Las opciones

Un mundo de posibilidades



A través de PlayOnline podremos acceder a diferentes opciones a través de red de una forma rápida y sencilla.

Esta nueva forma de entretenimiento abre todo un abanico de posibilidades de límites incalculables. De momento Square ha revelado las primeras opciones:

-Mensajes: Será posible ver en cualquier momento si otros usuarios están conectados a la red, si están jugando e incluso el nombre del juego. El usuario podrá unirse a ellos cuando quiera.

-Chat: Habrá funciones de chat, calendario, e-mail y agenda. Y será posible descargárlos en agendas digitales o móviles.

- Juegos: para Square, el objetivo principal de PlayOnline.

- Música: Será posible descargar música, escucharla, averiguar información sobre los artistas e incluso habrá una opción para música en vivo.

- Manga: Habrá mangas digitales con la posibilidad de aplicarles un acompañamiento sonoro.

- Deportes: los resultados deportivos de las competiciones de todo el mundo estarán al alcance de cualquiera.

- Internet: Lógicamente la navegación por la red será otra de las opciones.

No sólo Square, sino muchas compañías como Capcom, SNK, Sega, Nintendo o Sony están decididas a apostar por el mismo camino. El comercio tal y como lo conocemos ahora se acabaría, y al mismo tiempo desaparecerían problemas tan graves como la piratería de software. Lo jugadores pagarían cuotas por los servicios y las suscripciones y las compañías tendrían otros ingresos extra vendiendo a través de red todo tipo de productos relacionados con los videojuegos. Es el futuro.

Los juegos

Objetivo: «Final Fantasy XI»

Square lo tiene claro, la función principal de PlayOnline será la de jugar. «FF IX», todavía en PlayStation, usará la web de Square, pero «FF X», ya en PS2, será el primer juego compatible con las opciones de PlayOnline. Después, «FF XI», una versión 100% online de «FFX», será la culminación del proceso. Se incluirá una ayuda online para que el usuario pueda analizar cualquier aspecto del juego, podrá observar a todas las criaturas como si estuvieran en 3D, habrá links y una opción BBS.

«FF IX»: (verano del 2000) Utilizará el mismo programa que «FF VIII» e incluso las mismas herramientas. La estética apostará ahora por un estilo más fantástico. Las nuevas CG´s serán impresionantes y en ellas se aprecia un extraño mundo aéreo. En el próximo Tokyo Game Show se revelarán más detalles.

«FF X» : (primavera del 2001) Será totalmente en 3D y el jugador se moverá libremente como en el «Zelda» de N64. Habrá tres personajes, y todo transcurrirá en tiempo real.

«FF XI»: (verano del 2001) Será 100% online, de modo que podrán participar varios jugadores al mismo tiempo. El nombre de cada usuario aparecerá encima de su personaje. Se incluirán muchas de las criaturas que han aparecido en toda la saga.

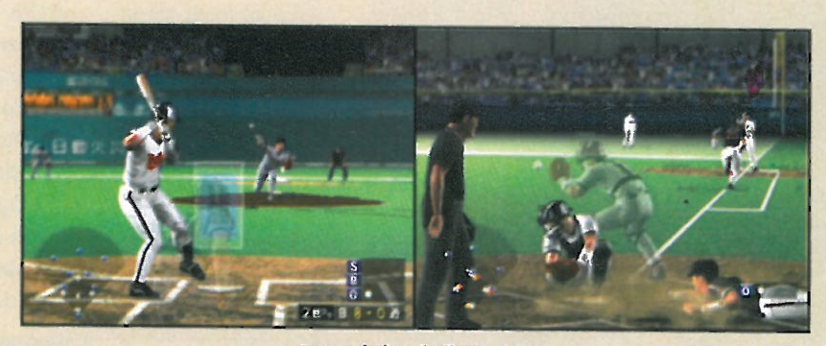
En este show también se mostraron imágenes de otros juegos de Square para PS2, como el esperado «Bouncer», y dos juegos deportivos, uno de baseball y otro de wresteling.



Pantalla de presentación de «FF X»



Imagen de «FF XI»



Juego de baseball para PS2



Imagen de «Bouncer»



Juego de wresteling para PS 2



Los zombies atacan de nuevo

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Unos pocos supervivientes en medio de una ciudad infestada por zombies... No hace falta decir más para saber que estamos hablando de la saga de terror más famosa de la historia, de una aventura que, en esta tercera entrega, nos ofrece todos los ingredientes necesarios para hacernos pasar más miedo que nunca.

Capcom no se ha calentado mucho la cabeza a la hora de realizar esta tercera entrega. La fórmula funciona, es más, apasiona. Entonces.... ¿para qué cambiarla?. De esta forma, «Resident Evil 3» mantiene el mismo estilo de juego de la segunda parte, así como la mayoría de sus elementos. De nuevo, nos encontramos con unos cuantos humanos luchando a brazo partido contra un ejército de zombies en una laberíntica ciudad en la que, al tiempo, tendrán que resolver diferentes puzzles y enigmas para poder salir con vida.

Por otra parte, el control de los personajes es idéntico, el juego de cámaras muy parecido y lo mismo podemos decir de los menús o las secuencias de video intercaladas. Entonces... ¿dónde está la gracia de esta nueva entrega?

BASTANTES NOVEDADES

Para empezar, Capcom se ha sacado de la manga un astuto argumento que se desarrolla 24 horas antes y 24 horas después de los sucesos de «RE2». Con ello consigue enlazar perfectamente ambas entregas, promover la compra de la segunda parte para aquel espécimen raro que todavía no la tenga y provocar durante el juego algunas exclamaciones del tipo: "¡Ah claro, eso lo explica todo!

Pero estos detalles son casi irrelevantes. Lo verdaderamente importante para el desarrollo del juego es que se ha dejado a un lado el sistema de controlar a dos personajes sucesivamente para sustituirlo por otro en el que el protagonista debe tomar determinadas decisiones que producen variaciones en el transcurso de la historia.

Esta nueva mecánica, junto con otros elementos no menos importantes como pueden ser la aleatoriedad de la localización de los items y de la resolución de los puzzles, o los dos niveles de dificultad disponibles, consiguen que el juego no se haga excesivamente corto, aspecto que, como sabéis, es uno de los "defectos" que más se criticaron en las anteriores entregas.

De esta forma, el primer recorrido por esta aventura lleva bastantes horas de juego real, tiempo que puede ser, más o ➤





Tipo: **Aventura de terror**
Compañía: **Capcom**
Distribuidora: **Proein**

Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Castellano (subtítulos)**

Fabricando la munición





Los inventarios son casi idénticos en apariencia y elementos a los de la segunda entrega, pero ofrecen algunas novedades interesantes. por ejemplo, ahora disponemos de tinta infinita para salvar, de una caja para guardar los sprays de vida y, lo mejor, desde aquí podremos mezclar diferentes tipos de pólvora para crear munición de distinta clase.

Sin duda, nos encontramos ante EL MEJOR "Resident" de toda la saga, tanto en su apartado TÉCNICO como en su capacidad de meter MIEDO.



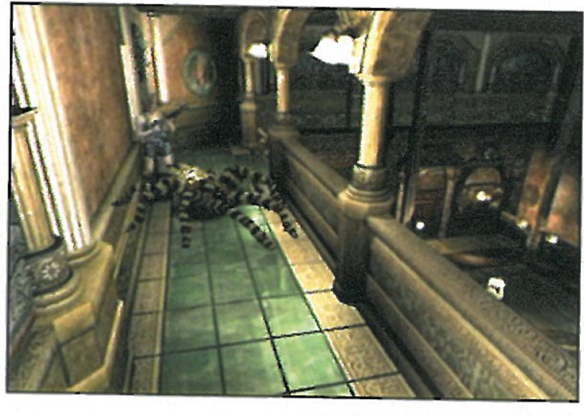






Como en la segunda parte, las secuencias renderizadas aparecerán en los momentos más dramáticos del juego, mostrando una calidad gráfica impresionante.





Aunque habrá nuevos enemigos, no faltarán algunos "viejos conocidos", como las arañas o los perros.









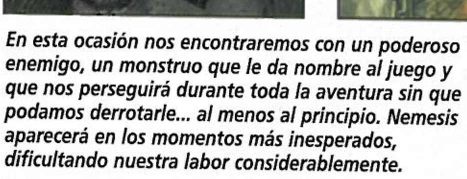
El mercenario Carlos aparecerá en un momento de la aventura y deberemos asumir su control durante algún tiempo.

El malo de la película









En esta ocasión nos encontraremos con un poderoso enemigo, un monstruo que le da nombre al juego y que nos perseguirá durante toda la aventura sin que podamos derrotarle... al menos al principio. Nemesis aparecerá en los momentos más inesperados, dificultando nuestra labor considerablemente.



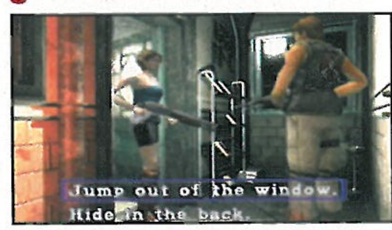


Los fans de «RE» sentirán unas vibraciones especiales cuando tengan que pasar de nuevo por la comisaría de Racoon City, el escenario principal de la segunda parte, que ahora encontraremos algo cambiado.





Llega la hora de decidir





Durante varios momentos del juego se nos dará la posibilidad de elegir entre dos opciones y, dependiendo de cual elijamos, la historia tomará rumbos diferentes. La mayoría de estas situaciones están provocadas por el propio Nemesis, y habrá que tomar la decisión en cuestión de segundos. Sin embargo, no es éste el único elemento que puede hacer variar la línea argumental. Dependiendo de qué lugares visitemos primero, también podremos provocar algunos cambios en el desarrollo de la aventura. Recordad que, aunque las voces permanecen en inglés, los subtítulos estarán en castellano.



Como siempre, las habitaciones que contengan la máquina de escribir y el baúl nos servirán para salvar la partida y para variar nuestro inventario.

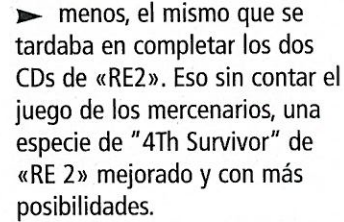


A pensar se ha dicho





Esta vez los puzzles son más divertidos que en la segunda parte, sobre todo los que hacen uso de la música. Además, en cada partida veremos que la mayoría de ellos cambian los elementos para resolverlos, con lo que cada vez que juguemos tendremos que volver a pensar un rato.



menos, el mismo que se tardaba en completar los dos CDs de «RE2». Eso sin contar el juego de los mercenarios, una especie de "4Th Survivor" de «RE 2» mejorado y con más posibilidades.

Después llegan el resto de novedades. Las mejoras gráficas resultan evidentes, sobre todo en la realización de los decorados, impagables en sus detalles e iluminación. También hay que mencionar los nuevos tipos de zombies y criaturas (con algunas novedades en su comportamiento), la interacción con algunos elementos de los decorados o la nueva fórmula de conseguir munición mediante la mezcla de diferentes tipos de pólvora. En fin, elementos de mayor o menor trascendencia pero que, reunidos, consiguen dotar al juego de un aire de renovación que se añade a su ya incuestionable atractivo.

Pero lo que de verdad resulta increíble es que, una vez más, Capcom ha conseguido convertir un juego en una experiencia realmente "terrorífica". «RE3» es una aventura apasionante que nos hará pasar auténtico miedo y en la que nos llevaremos más de un susto, una historia tensa y magníficamente elaborada que se convierte en una compra ineludible para los usuarios de PlayStation amantes del terror y las emociones fuertes.

Manuel del Campo





Jugando a los mercenarios









Una vez acabemos el juego, tendremos a nuestra disposición un mini juego en el que podremos controlar a los tres mercenarios protagonistas, incluido Carlos, para intentar realizar un recorrido en un tiempo límite. Los zombies que eliminemos añadirán tiempo extra, y si conseguimos una buena marca lograremos armas nuevas para el modo normal.





Alternativas: *Desde luego, la alternativa más clara es el propio «RE 2», aunque dentro del género de terror también hay otra joyita llamada «Silent Hill». Cualquiera de ellos es imprescindible. Pero como seguramente ya tendrás los dos... ya sabes: ¡a comprarte este «RE3»! (que, además, es el mejor).*



La variedad de los monstruos en esta ocasión resulta sorprendente. Hay zombies gordos, femeninos, larvas, Hunter B, zombies envueltos en llamas, arañas grandes y pequeñas...





En ocasiones podremos hacer uso de algunos barriles de combustible colocados en la calle para, haciéndolos estallar, acabar con varios zombies a la vez. Sencillo, eficaz y ahorra munición.



Las secuencias pregrabadas con el mismo motor del juego se sucederán con asiduidad para mantener el ritmo de la acción y aportar mayor espectacularidad al juego.



Gráficos: 99

Los decorados alcanzan un nivel de detalle sublime, y las distintas criaturas son realmente aterradoras. Magistrales.

Sonido: 95

La banda sonora vuelve a ser una pasada, acompañando perfectamente a la historia, y los efectos de sonido son de película. Lástima que tampoco esta vez se hayan doblado las voces.

Jugabilidad: 98

De nuevo Capcom nos coloca frente a una aventura que se deja jugar sin ningún tipo de problemas. Es como protagonizar una película de miedo. Ni más ni menos.

Diversión: 96

La intensidad de este juego es única, capaz de hacernos pasar ratos estremecedores. Eso sí, puede seguir pareciendo algo corto.

Opinión:

«Resident Evil »3 nos trae todo lo que los aficionados a la saga esperábamos. No hay cambios sustanciales (ni falta que hace), y sí una nueva historia aterradora y un puñado de novedades que actualizan el juego y le dan un aire nuevo. Quizás no sorprenda tanto como lo hizo en su día «RE 2», pero su apabullante calidad en todos los sentidos queda fuera de toda duda. Una vez más, su único inconveniente es que resulta algo corto, pero hoy por hoy parece imposible combinar una intensidad de juego tan impresionante como ésta con una extensa duración. En cualquier caso, es un auténtico "imprescindible".



Emulando a "El Fari"



Seguro que pensabais que el trabajo de taxista era de lo más relajado. Total, todo consiste en llevar clientes de un sitio a otro y ganar dinero... Pues con este excelente arcade de Sega seguro que cambiáis de opinión.

Una de las conversiones más esperadas por los usuarios de Dreamcast era, sin duda, este «Crazy Taxi», el enloquecido arcade que tan buenos ratos nos ha proporcionado en los salones recreativos. Y, nuevamente, la consola de Sega demuestra la facilidad que tiene para recrear de manera exacta los juegos basados en la potente placa Naomi.

Como ya sabréis, el juego tiene un planteamiento muy sencillo: controlamos a un taxista que tiene que ir recogiendo clientes para llevarlos lo antes posible a su destino, ya sea comer en Pizza Hut, comprarse unos vaqueros en las tiendas Levi's, o ingerir un delicioso pollo en un Kentucky Fried Chicken.

Al montarse un pasajero, una pequeña ventana aparecerá informándonos de la distancia a la que se encuentra el lugar al que debemos llevarlo, y una flecha verde nos indicará en todo momento la dirección adecuada. Todos los clientes a los que cojamos coincidirán en una misma cosa: tienen mucha prisa por llegar a su destino. Cuanto antes los llevemos, más dinero obtendremos, pero si tardamos demasiado no dudarán en saltar del coche en marcha y pegarle una patada al bajarse. Lógicamente, cuanto más lejos esté el sitio más tiempo tendremos para llegar antes de que se enfade el cliente, y mayor será la recompensa en dólares.

Pero, además de demostrar que sabemos pisar a fondo el acelerador, deberemos tratar de conseguir que los pasajeros pasen un buen rato, evitando los choques contra los otros coches, intentando dar saltos lo más largos posibles y derrapando con destreza en las curvas. Si lo hacemos bien, nos darán una buena propina que engrosará nuestra cuenta corriente.

EL ESPÍRITU DE LA RECREATIVA.

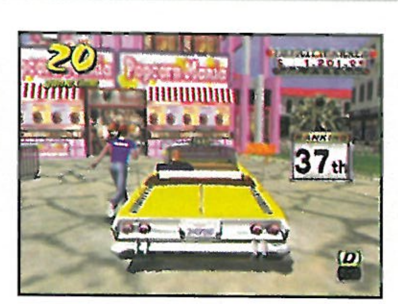
El control del taxi es totalmente arcade, lo que significa que conducir es tan sencillo que incluso aunque no hayáis probado nunca un juego de conducción, no tendréis problema alguno en haceros con el control. Además, en las ciudades de «Crazy Taxi» no hay reglas de circulación ni nada que se le parezca: aquí lo que importa es llegar lo antes posible, ya sea atravesando parques, llevándonos por delante la terraza de un bar (tranquilos, nunca atropellaremos a nadie, ni siquiera a zombies), o incluso conduciendo en dirección contraria. Nuestro gran enemigo no es otro que el tiempo, ya que al iniciar la partida un marcador comenzará la cuenta atrás, y cuando llegue a cero, nuestra ►



Una flecha verde nos señalará en todo momento la dirección en la se encuentra el lugar que nos ha indicado el cliente. Cuanto más rápido los llevemos hasta allí, más dinero nos soltarán.

- Tipo: **Arcade de conducción**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**





Minijuegos para aumentar la diversión





En el modo "Crazy Box", creado específicamente para esta versión de Dreamcast, encontramos 16 divertidos minijuegos en los que demostrar nuestro control del taxi en todo tipo de pruebas: reventar unos balones en un tiempo límite, realizar un salto de 150 metros, llevar a un cliente sin caer al agua...



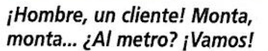
Los choques son de lo más normal en el enloquecido mundo de «Crazy Taxi». Sin embargo, si los evitamos los clientes nos darán suculentas propinas.

Al final de la partida veremos el total de clientes transportados y el dinero acumulado, así como nuestra posición en el ranking.

RESULT 4 customers
TOTAL EARNED
$ 1,390.62
CLASS D
RANKING 34th

Así es la vida de un taxista en la ciudad más loca del mundo





¡Hombre, un cliente! Monta, monta... ¿Al metro? ¡Vamos!



¡Auaaaaaa! Hemos cogido una rampa. Te gusta, ¿eh?



Vaya, me he metido en el lago. Tranqui, que no es nada.



¿Ves esa zona verde del fondo? ¡Ya llegamos al sitio!



No te quejes del servicio y paga, majete. Más p'al bote.



Y a por otro cliente. A ver de qué humor viene este...



Uno de los atractivos del juego es que muchos de los establecimientos que visitamos son lugares reales, ya que cuenta con la licencia de marcas como Levis, Pizza Hut o Kentucky Fried Chicken.

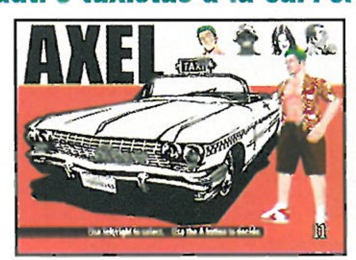
Este juego ofrece tanta DIVERSIÓN que gustará incluso a los que nunca se hayan sentido especialmente atraídos por la CONDUCCIÓN.

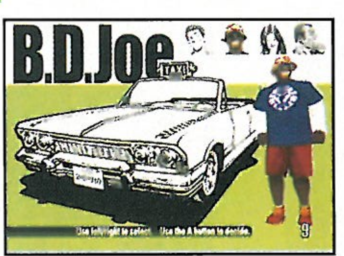


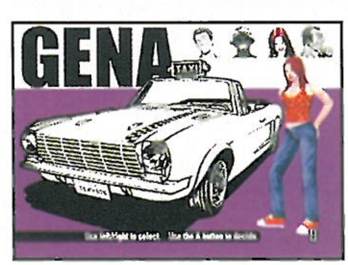


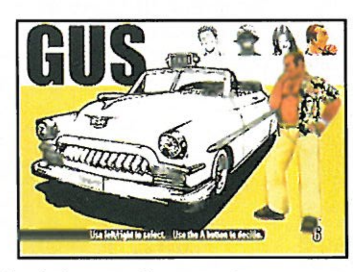


Cuatro taxistas a la carrera









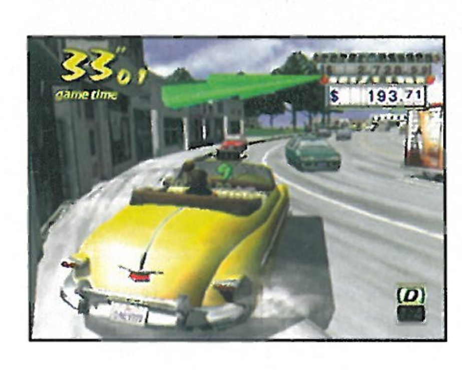
Axel, Joe, Gena y Gus son viejos conocidos de la recreativa que volvemos a encontrar aquí. Cuatro taxistas con ganas de juerga que ponen a tu disposición sus taxis descapotables al más puro estilo americano, y unos métodos de conducción muy peculiares. Elige al que más te guste y... ¡a ganar dinero!

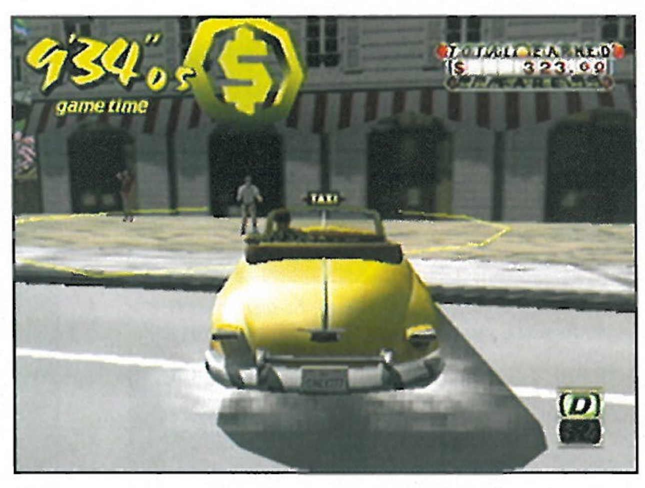


Alternativas:

Su temática y su desarrollo resultan tan originales que no hay ningún juego de conducción parecido en esta consola. Es, sin duda, uno de los juegos más originales y divertidos que hemos visto hasta ahora en Dreamcast.

Esta conversión SUPERA al arcade original, pues posee su misma calidad gráfica pero MÁS MODOS DE JUEGO.





Reconoceremos a los clientes por el símbolo del dólar que tienen flotando sobre su cabeza. Según su color (amarillo, naranja o rojo) sabremos si el destino está cerca o lejos.

➤ flamante carrera como taxistas habrá terminado.

Sin embargo, al coger a un cliente, ese tiempo aumentará un poco, lo que significa que cuantos más clientes recojamos, más tiempo estaremos jugando. Esta es una de las grandes ventajas que «Crazy Taxi» presenta con respecto a otras conversiones de arcades: como el objetivo es conseguir transportar al mayor número posible de clientes, su tiempo de vida no resulta tan limitado como, por ejemplo, en el caso de «The House of the Dead», donde tras terminar todos los recorridos no nos quedan demasiadas ganas de volver a jugar. Aquí, una partida dura lo que nosotros queramos en función de nuestra habilidad.

Pero las ventajas de esta conversión para Dreamcast con respecto a la recreativa no acaban aquí, pues a este detalle hay que añadirle una nueva ciudad que no aparecía en la versión arcade y unos divertidos minijuegos extra en los que podremos poner a prueba nuestra pericia al volante.

En fin, que para mi gusto Sega ha creado una conversión que supera incluso a la recreativa gracias a sus nuevos modos de juego, y que mantiene la tremenda adicción de la versión arcade. No os extrañéis si desde ahora vuestra frase preferida es: "¿A dónde le llevo?".

Rubén J. Navarro

Gráficos: 93

Idénticos a los de la recreativa. Tan sólo se aprecia algo de "poping" en la nueva ciudad, pero a la velocidad a la que todo se mueve tendremos cosas más importantes de las que preocuparnos.

Sonido: 92

Haz rugir el motor de tu "buga" mientras escuchas la música cañera de Bad Religion y Offspring y procura ignorar los gritos de miedo y las frases airadas (en inglés) que te sueltan los clientes. Como anillo al dedo.

Jugabilidad: 94

Coger el pad, hacerse con el control del coche y empezar a recoger clientes mientras atravesamos la ciudad a velocidad de vértigo es todo uno.

Diversión: 94

Echarse una partidilla y quedar irremisiblemente enganchado a la consola son la misma cosa. No pararéis hasta veros en lo más alto del ranking de taxistas y con una cuenta millonaria.

Opinión:

Una idea muy original, un apartado técnico casi perfecto y un nivel de adicción de los que crean insomnio son las virtudes de este juego con el que Sega ha creado su mejor conversión desde el inigualable «Soul Calibur». Puestos a pedir, se podía haber incluido un modo multijugador y la posibilidad de ir mejorando nuestro coche, pero deseos aparte, «Crazy Taxi» es el juego con el que, personalmente, más he disfrutado hasta la fecha en Dreamcast.



Objetivo: Salvar a Woody

Los estudios de animación de Disney - Pixar hacen gala de una capacidad tecnológica cada vez mayor. «Toy Story 2» es la última muestra de ello, una magnífica película que ha dado lugar a la aparición de este divertido plataformas para PlayStation y Nintendo 64.



La aparición de la primera parte de «Toy Story» en 16 bits supuso una pequeña revolución tecnológica, pues no en vano fue uno de los primeros juegos que empleó personajes renderizados. Ahora la cosa no llega a tanto, pero sí se propone un atractivo concepto de plataformas 3D que nos permite total libertad de movimientos.

El sistema de juego recuerda mucho al que usaron los mismos programadores (los chicos de Traveller´s Tales) en «Bichos», de forma que en cada una de las 15 fases que conforman el juego tenemos que cumplir 5 misiones diferentes, tales como recoger 50 monedas, buscar varios objetos, ganar una carrera, vencer a cierto enemigo... Una vez que completemos una misión, ya podremos acceder a la siguiente fase, aunque para alcanzar algunos niveles se nos exigirá un número mínimo de misiones acabadas.

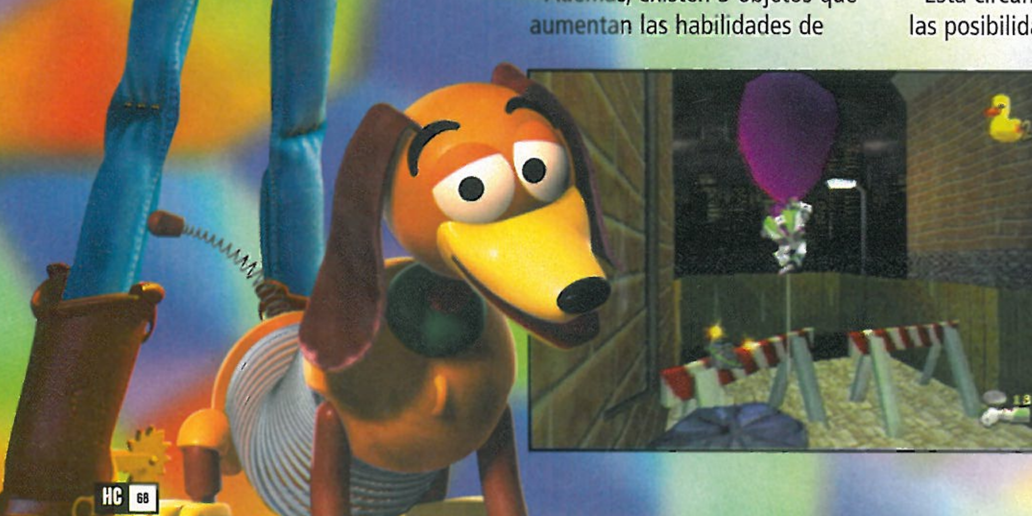
Además, existen 5 objetos que aumentan las habilidades de nuestro amigo Buzz, que si bien no podremos utilizar desde el principio, se podrán activar en fases más avanzadas, y a partir de entonces los podremos usar ya siempre. Esto es importante, ya que hay misiones que no podremos cumplir hasta que activemos un determinado objeto (como un lanzador de discos o un gancho para escalar paredes), los cuales probablemente debamos activar en un nivel diferente del que los debemos utilizar.

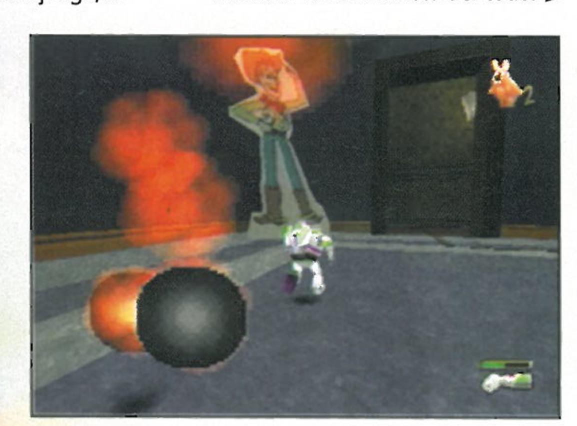
UN PLATAFORMAS VARIADO

Esta circunstancia eleva mucho las posibilidades de juego, al tener que explorar minuciosamente cada fase para poder acabarlo por completo.

Dicho así, no cabe duda que nos encontramos ante un juego en el que la variedad de situaciones o el atractivo de los personajes y el entorno brillan con luz propia, haciendo de «Toy Story 2» un juego divertido y muy recomendable, en especial para quienes busquen un juego que no plantee excesivas complicaciones.

Ahora bien, también existen un par de detalles que no nos han acabado de convencer del todo. ►

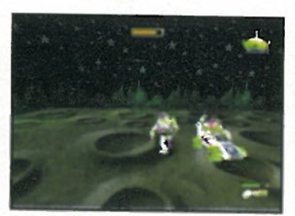




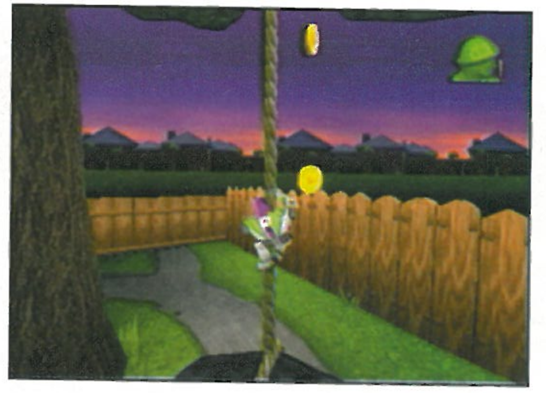
- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Los temibles jefes





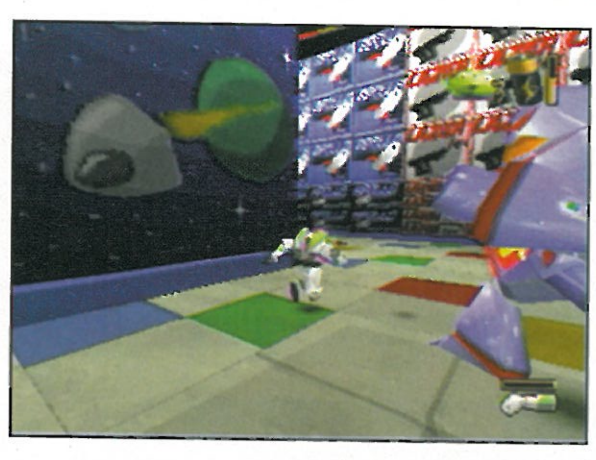
En total el juego dispone de 15 largos niveles que recorrer, entre las cuales algunos estarán íntegramente dedicados al enfrentamiento con un gran jefe, aunque también habrá que derrotar a algunos de ellos en fases normales.



Nuestro amigo Buzz Lightyear tendrá que llevar a cabo todo tipo de misiones para conseguir avanzar en su aventura por salvar a Woody, como escalar cuerdas, o resolver algunos puzzles no demasiado complicados.



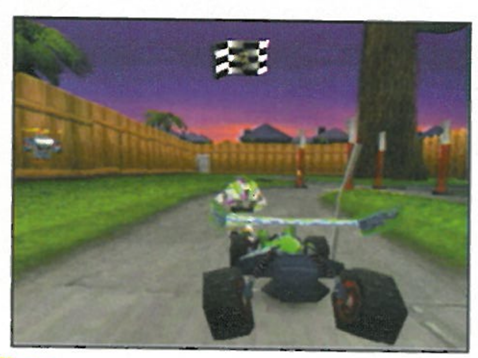
Aunque con algunos elementos de aventura, «Toy Story 2» es esencialmente un plataformas, en el que los saltos serán la nota predominante.





Los escenarios tienen un tamaño enorme, algo lógico, por otra parte, si tenemos en cuenta que Buzz es sólo un juguete en el gigante mundo de los humanos...

Este PLATAFORMAS rezuma ESPÍRITU DISNEY por sus cuatro costados.





Algunas ayuditas



En cada fase encontraremos unas cajas que encierran varios aparatos como ganchos, propulsores, y otros, que serán imprescindibles para llevar a cabo algunas misiones. Para poder cogerlos habrá que realizar una misión específica en otras fases.

Alternativas: *«Crash Bandicoot 3» y «Ape Escape» son dos títulos imprescindibles si eres aficionado a las plataformas 3D. Ahora bien, si te atraen estos geniales muñecos, este título no te defraudará en absoluto.*



Gráficos: 87

Escenarios de tamaño considerable y llenos de detalles, un personaje bien animado y el añadido de los cortes de vídeo sacados de la película. Un buen trabajo.

Sonido: 90

Una buena cantidad de voces dobladas y melodías de la película amenizan la acción de forma considerable.

Jugabilidad: 80

Buzz no cuenta con la exactitud en el control que suelen precisar los juegos de plataformas, problema agravado por la cámara, que a veces parece no querer seguirnos. Uno se acaba acostumbrando, pero cuesta.

Diversión: 84

Acabar todo el juego completando la totalidad de las misiones requerirá de vosotros esfuerzo y tiempo a partes iguales. Sin ser un "crack", resulta bastante entretenido y absorbente.

Opinión:

No es tan novedoso o sorprendente como en su momento lo fue «Bichos», pero aún así la última producción de Disney Interactive se convierte en una buena alternativa para todo aquel que pretenda jugar a un título exento de la seriedad de los actuales "tops" del mercado, pero que garantice de la misma forma un buen número de horas de juego. Tiene detalles mejorables, como la jugabilidad, pero en general os divertiréis como con cualquier otro juego que lleve impreso el sello de Disney.

Valoración 85

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **11.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Lo que hay que hacer...





Los juguetes que veamos por el escenario nos encargarán la misión a realizar, y una vez llevada a cabo, nos entregarán una pieza con la que ya podremos pasar a la siguiente fase. Es conveniente hacer todas las misiones, pues para alcanzar las fases avanzadas hay que tener un mínimo de piezas.



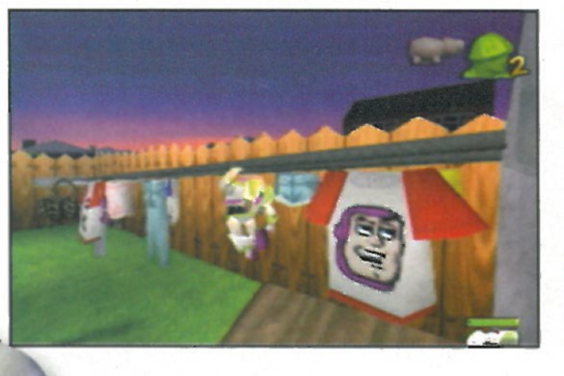
La versión para Nintendo 64 tiene un aspecto menos nítido que la de PlayStation, pero es igualmente entretenida.



No se trata de un juego muy difícil de completar, pero sí que es uno de esos juegos que nos obligan a repetir muchas veces algunas zonas especialmente complicadillas.



Alternativas: *Es el género más prolífico en esta consola: «DKC 64», «Rayman 2» y «Banjo Kazooie» son mejores... pero no son «Toy Story 2».*



Por ejemplo, la mezcla entre un incómodo control por parte de Buzz y la revoltosa cámara dificultan en ocasiones los movimientos, provocando algún que otro ataque de desesperación tras haber repetido varias veces el mismo salto sin éxito.

En cuanto a diferencias entre ambas versiones, éstas quedan patentes únicamente a nivel técnico, ya que el desarrollo es idéntico. Sin embargo, la versión de PlayStation está ligeramente por encima de la de N64 en lo que a gráficos se refiere, sobre todo gracias a la nitidez y claridad de los escenarios. Eso sí, el molesto efecto "popping" provoca en ambas versiones alguna confusión, pues a menudo ocurre que una zona que de lejos parece vacía "oculta" un objeto o personaje que sólo veremos cuando estemos muy cerca. El doblaje de las voces sólo existe en la versión de Play.

La opinión que finalmente nos merece «Toy Story 2», teniendo en cuenta que la versión para PlayStation es algo superior, es la de un plataformas típico de Disney, o sea, bonito, divertido... y especialmente apropiado para los fans de la película (que serán legión, sin duda).

Roberto Ajenjo

Gráficos:	84
Sonido:	80
Jugabilidad:	80
Diversión:	84

Opinión:

Las únicas diferencias que presenta esta versión con respecto a la de PS son la del apartado gráfico, inferior en nitidez y con imágenes estáticas en vez de los vídeos entre fases, y la eliminación del doblaje de las voces.

Por lo demás, «Toy Story 2» en N64 es igual de divertido.

Valoración 82

El grupo que ha programado «Top Gear Rally »2 no es el mismo que el que desarrolló la primera, lo cual ha provocado que los parecidos entre ambas entregas sean casi pura coincidencia. Los cambios, eso sí, han sido aún para mejor.

Un arcade total

TOP GEAR RALLY 2

Si la primera parte de «Top Gear Rally» destacó en su salida al mercado allá por el 98 por su excepcional realismo en la conducción y su dificultad, esta secuela tendrá que ser recordada por disponer de uno de los controles más arcade y a la vez mejor conseguidos que hemos visto en Nintendo 64.

Cualquiera de los coches disponibles (sin licencia, pero claramente inspirados en modelos reales), además de estar muy bien realizados, son bastante fáciles de controlar, pese a los continuos derrapes y virajes que, como en la primera parte, dificultan la conducción, como ocurre en la realidad. De todos modos no será difícil comenzar a ganar carreras en relativamente poco tiempo.

Ahora bien, aunque este es uno de los principales cambios, no es el único, ni mucho menos. Por ejemplo, ahora hay 3 modos de juego diferentes: Campeonato, modo campeonato para varios jugadores simultáneos (hasta 4), y el tradicional modo versus.

El modo principal, el Campeonato, ha tomado muchos elementos del buque insignia del género en Playstation, «Gran Turismo». Por ejemplo, están presentes las licencias de conducción para participar en los torneos, así como las opciones para añadir nuevas piezas a nuestro vehículo con el dinero que ganemos al correr.

UN RALLY DE VERDAD

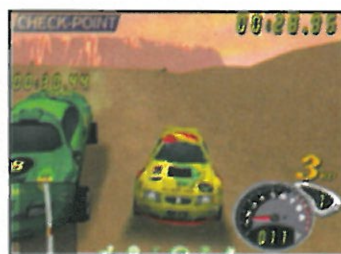
Por otro lado, en lugar de los 20 coches en carrera anteriores, ahora sólo hay 4, que compiten mediante intervalos de tiempo, como en el rally de verdad. Además, algo que tiene mucha relevancia a la hora de correr son los daños que sufren los coches en las colisiones; y es que prácticamente cualquier elemento del vehículo (neumáticos, caja de cambios, suspensión, dirección, etc.) son susceptibles de rotura - y algunos también de reparación- en plena carrera, lo que aumenta aun más el atractivo de la competición

El apartado gráfico también ha cambiado bastante. A la evidente mejora en el diseño de los coches actuales hay que añadir una variada gama de circuitos (sobre asfalto, arena, barro, etc.), aunque tienen un defecto: en circuitos distintos pero pertenecientes a una misma competición se repiten con frecuencia determinadas zonas, o sea, que podemos ver un puente o una determinada zona de curvas en un circuito, y en el siguiente encontrarlos de nuevo exactamente iguales, dando la sensación de estar en el mismo circuito anterior.

En cualquier caso, esto no empaña para nada la diversión de este gran juego de rallies, un juego muy largo y con muchos secretos por descubrir (torneos, coches, circuitos), y que entusiasmará a los que disfrutaron con la primera parte, pese a los numerosos cambios.

Roberto Ajenjo

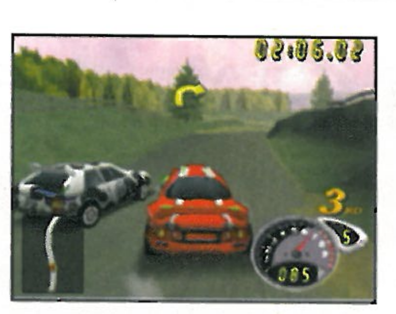






- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Kemco**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**





Luchando por la "L"





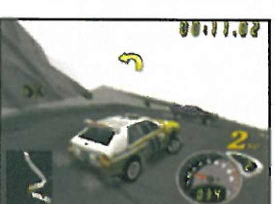
Como en «Gran Turismo», habrá que pasar algunas pruebas de conducción para sacarse las licencias que nos abrirán el acceso a nuevas competiciones. La mayoría de ellas requerirán no poca pericia por nuestra parte, pero mejoraremos nuestro nivel.

El juego está lleno de detalles gráficos, como el efecto del parabrisas en la pantalla, sobre la cual saltan manchas de barro, agua, e impactan piedras que dejan marcas como la de esta pantalla.

La SECUELA de «Top Gear Rally» es, por encima de todo, mucho más JUGABLE.

Son los reales





Aunque no se les llame por su nombre, los coches son fácilmente identificables. Hay un Lancia Delta, 306, Hyundai Coupé, etc., cada uno de ellos con sus características propias.



Un exceso de confianza terminará con toda seguridad con el motor destrozado y nosotros en la cuneta.

Con el dinero conseguido en las carreras podemos comprar nuevas y mejores piezas para el vehículo.



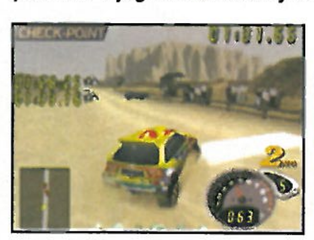




Alternativas: *La otra opción en rallies es, cómo no, «V-Rally 99», pero «Top Gear Rally 2» se muestra como un juego más actual y divertido.*

Los modos de juego

Además del modo campeonato para un jugador, hay 2 modos para 2 a 4 jugadores: team y versus.



CAMPEONATO: Según ganamos carreras, se abren torneos, coches y ganamos dinero.



MULTIJUGADOR: Se puede hacer un campeonato con varios jugadores o carreras simples.

Gráficos: 86

Destaca por encima del resto la apariencia de los vehículos, y los numerosos efectos gráficos. Los únicos puntos negros son alguna ralentización en los modos multijugador y la desconcertante repetición de zonas en algunos circuitos, pero el aspecto general es de alta calidad.

Sonido: 84

El juego posee una variadísima gama de efectos de sonidos de motores, que cambian cuando dañamos alguna parte del coche, todos bastante realistas. La música es bastante "cañera".

Jugabilidad: 85

El control arcade beneficia mucho en este sentido, aunque de todas formas sus reacciones son muy vivas, especialmente al derrapar, por lo que a veces los coches se nos van de las manos.

Diversión: 88

El modo Campeonato es el que más vida da al juego, con un montón de circuitos y coches que activar. Además todas las carreras resultan muy competitivas.

Opinión:

Aunque haya perdido buena parte de su aspecto de simulación hiper-realista, «Top Gear Rally 2» ha ganado en otros aspectos que al final dejan la impresión de una evolución para mejor. Partiendo de una realización técnica muy buena y unos modos de juego más elaborados, se vale de un control más accesible para convertirse en un juego de rallies muy divertido, nada complicado y con opciones muy originales.

Valoración 87

La conquista del espacio

COLONY WARS™ RED SUN

Hay ciertas cosas que mejoran con el tiempo. Y no estamos pensando en el vino, sino en la tercera entrega de la serie «Colony Wars» de Psygnosis, que es, sin duda, la mejor de las tres aparecidas hasta el momento.

La principal novedad en esta tercera entrega consiste en que, por primera vez, no estaremos asociados a ninguno de los dos bandos que desde el primer juego protagonizan un interminable conflicto: la Liga y los Rebeldes.

En esta ocasión interpretaremos el papel de Valdemar, un intrépido mercenario que alquila su nave y sus servicios al mejor postor.

Para hacer posible este planteamiento se ha llevado un paso más allá el sistema de finales alternativos probado con éxito en la anterior entrega de la serie, «Colony Wars: Vengeance», y ahora en todo momento podremos elegir qué misiones queremos o no aceptar de entre las nada menos que 50 incluidas, dando lugar a un desarrollo distinto para cada partida según trabajemos más para un bando, para el otro o para los dos por igual. Tan sólo tenemos obligación de aceptar las misiones relacionadas con el hilo argumental del juego, que gira alrededor de una gigantesca nave espacial, la Red Sun, que al parecer puede destruir el planeta Tierra y a la que sólo nosotros podemos detener.

Argumentos aparte, la expectación alrededor de esta tercera entrega se centraba en saber si se solucionarían los problemas en la jugabilidad que, debido a su excesiva dificultad, habían mermado el éxito de las entregas anteriores.

Pues bien, nos alegra comunicar que, efectivamente, tanto el control de las naves como el nivel de dificultad de las misiones está mucho más ajustado, sin caer en una facilidad excesiva pero permitiendo a un jugador novato avanzar por las primeras misiones sin demasiados obstáculos. Un punto importante a su favor.

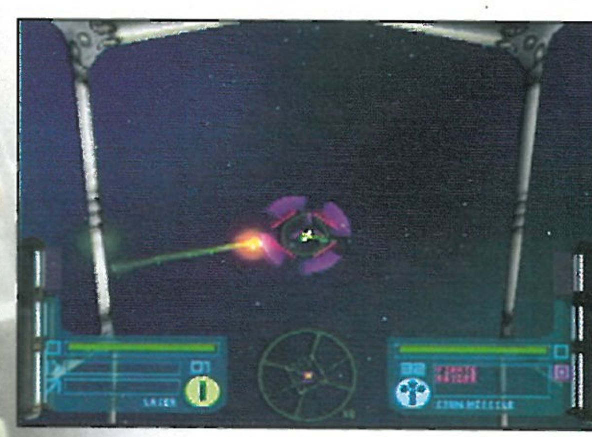
TAMBIÉN MEJOR GRÁFICAMENTE.

En el apartado técnico destaca el estupendo acabado gráfico al que ya nos tiene acostumbrados la compañía Psygnosis. Tanto los efectos luminosos como el diseño de las diferentes naves son realmente buenos, pero lo que sin duda se lleva la palma es el uso de las texturas, sobre todo en las misiones planetarias en las que los accidentes del terreno están representados con una calidad pasmosa.

También hay que mencionar la estupenda música orquestal que acompaña toda la aventura, así como las fantásticas secuencias de FMV que, como todo el resto del juego, están dobladas al español. Eso sí, todo hay que decirlo, el doblaje deja bastante que desear, algo que, desgraciadamente, no es extraño en los cada vez más numeroso juegos que son traducidos a nuestro idioma.

En definitiva, nos encontramos ante un trabajo muy completo que ha mejorado en todos sus apartados con respecto a las anteriores entregas de la serie. Tanto su jugabilidad como su gran calidad técnica deberían conseguir que la saga «Colony Wars» reciba por fin el reconocimiento que merece.

Jorge Portillo



A lo largo de la aventura podrás elegir tu nave de entre las ocho disponibles, y actualizarlas con los 30 elementos diferentes de armas y equipo que se han incluido en el juego.

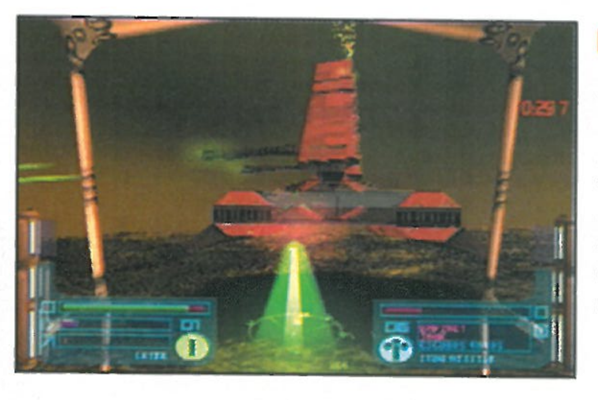
- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **Psygnosis**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Misiones en la Tierra





Otra novedad de «Red Sun» es el elevado porcentaje de misiones que tienen lugar en la superficie de un planeta. La diferencia que hay entre éstas y las misiones "espaciales" aumenta enormemente la variedad del juego.



El combate contra enemigos terrestres requiere una aproximación totalmente diferente a la del combate estrictamente espacial.

Un MATAMARCIANOS de lujo que demuestra que es cierto el dicho de que: "A la TERCERA va la vencida".







Antes de empezar a jugar podrás recorrer un nivel de aprendizaje para hacerte con los controles de tu nave.





Algunas naves con las que te enfrentas tienen un tamaño verdaderamente apabullante.



Tanto las explosiones como los disparos de las diferentes armas van acompañados de efectos luminosos de la mayor calidad.

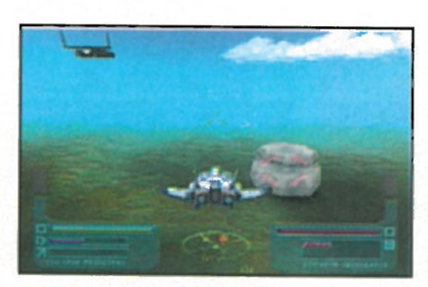
Todo depende







A la hora de jugar se te ofrece la posibilidad de elegir entre tres puntos de vista: externo (desde detrás de la nave), interno con cabina e interno sin cabina. Para que puedas jugar de acuerdo a tus gustos.



Alternativas: *La verdad es que Psygnosis ha coseguido dar en el clavo (por fin) con esta tercera entrega. Las dos anteriores estaban bien, pero ésta es, sin duda, la mejor gráficamente y la más jugable y divertida. Un shoot'em up muy recomendable.*

Gráficos: 88

En general muy buenos, tanto en las misiones espaciales como en las planetarias, aunque en estas últimas se puede apreciar un uso excesivo de la niebla. Los movimientos son rápidos y fluidos.

Sonido: 80

Muy buena la banda sonora, con una impresionante música orquestal, y muy buena la intención al doblar los diálogos. Desgraciadamente, un doblaje defectuoso consigue cargarse toda la emoción de estos últimos.

Jugabilidad: 90

Por fin parece que han conseguido equilibrar la dificultad del juego para conseguir el nivel justo. Además la posibilidad de elegir tu propio camino a la hora de seleccionar misiones abre muchísimas posibilidades.

Diversión: 90

Aunque al principio puede costar un poco hacerse con el control de la nave, cuando se consigue no hay subidón de adrenalina comparable al de cargarse una oleada tras otra de naves enemigas.

Opinión:

Nos encontramos ante un gran juego, probablemente el mejor en su género, con el que Psygnosis ha conseguido corregir los defectos presentes en las entregas anteriores de la serie y además ha mejorado también en todos los demás aspectos. Si buscas descargar adrenalina, pero también quieres que tus juegos tengan algo de argumento, no deberías dejarlo pasar. Y si no te atraía este tipo de juegos, éste es el idóneo para iniciarte.



Fútbol de primera



Con unos meses de retraso con respecto a lo anunciado, Konami nos trae al fin la nueva versión de su aclamado simulador de fútbol, un juego que mantiene el mismo estilo realista y exigente de anteriores entregas y que también ofrece un puñado de novedades interesantes.

Este simulador de fútbol ha conseguido con el paso de los años -desde que apareció en Super NES- crear un estilo inconfundible y muy particular que ha atrapado a toda una legión de usuarios que lo prefieren a los abrumadores alardes de opciones, posibilidades y detalles del todopoderoso «FIFA». Las claves de que este juego de fútbol sea capaz de, cuando menos, cuestionar la supremacía del millonario título de EA hay que buscarlas en una calidad gráfica sensacional y, sobre todo, en un concepto de simulación perfectamente equilibrado. Konami, ya en las versiones más recientes de 32 y 64 bit, ha dado con el punto justo para ofrecer una gran jugabilidad y al mismo tiempo un nivel de exigencia que provoca encuentros siempre emocionantes e invita al jugador a mejorar su habilidad tras cada partido. En fin, que atrapa sin remisión desde el primer momento. Este nivel de equilibrio, nada fácil de alcanzar, se apoya en un control sencillo, con los botones perfectamente definidos y sólo exigente a la hora de realizar las acciones más arriesgadas (paredes, vaselinas), pero que apenas deja ninguna variable al capricho de la máquina. Me explico, si se manda un pase arriesgado, es fácil que no llegue a su destino, por ejemplo, o a la hora de tirar a puerta deberemos ajustar siempre la dirección y la fuerza (con una barra de energía que se activa al pulsar el botón), de modo que el balón no va a ir a la escuadra, aunque el jugador se encuentre en el corner, simplemente por pulsar el botón de disparo, como sucede en otros juegos. Todo esto confiere al juego un atractivo toque realista que muy astutamente nunca llega a ser desesperante y sí muy adictivo, porque siempre da la impresión de que podemos hacerlo mejor. Ese realismo se ve potenciado por el sensacional acabado gráfico, que muestra a unos jugadores perfectamente definidos y con unas animaciones magistrales. Es curioso, porque aunque no es éste un juego donde se vean muchos goles (los resultados suelen ser muy parecidos a los del fútbol real) el juego resulta enormemente atractivo de ver y de jugar. Y ahí reside su éxito.

UN PUÑADO DE NOVEDADES

Centrándonos ya en esta versión, hay que destacar que llega con bastantes novedades. Se han incluido nuevas animaciones (dentro de una mejora gráfica general), y aumentado considerablemente las opciones, variables estratégicas, posibilidades en las repeticiones e incluso aparecen ahora 16 clubs de fútbol europeos que se suman a las 53 selecciones nacionales del juego. Desgraciadamente los nombres reales de los jugadores siguen sin aparecer, aunque el gran trabajo gráfico de los programadores (que nos permite reconocer a los más famosos) y el completo editor parecen elementos suficientes para paliar esta ausencia.
Y es que en un simulador que ofrece tantas posibilidades en el juego, donde cada partido es una historia diferente y apasionante, esos detalles importan menos que en otros juegos.

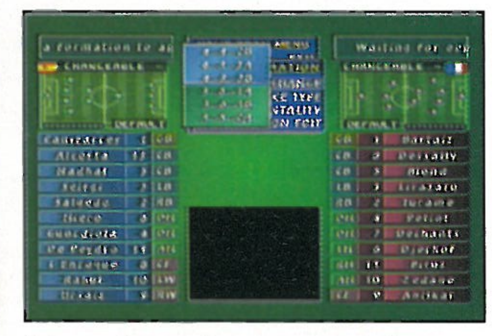
Manuel del Campo



Con los 16 clubs europeos disponibles podremos participar en una especie de Super Liga.



El entrenamiento en «ISS» es realmente práctico para ensayar todas las variables del juego.



Las opciones tácticas y estratégicas se han aumentado de forma espectacular en esta entrega.

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**









Alternativas: *Dos muy claras: «FIFA» con sus nombres reales y sus infinitas opciones, y «Esto es fútbol» el más difícil y realista. La simulación de «ISS» es la mejor.*

Esta entrega mantiene la JUGABILIDAD de siempre, y además ofrece grandes NOVEDADES.

¿Nombres reales? Ya los pongo yo





La ausencia de nombres reales se puede solventar con este completísimo editor de jugadores, mediante el cual podremos no sólo cambiar los nombres de las plantillas, sino también crear a jugadores en base a su aspecto físico y habilidades.



¿Qué no ha sido penalty? Vamos a echar un vistazo a la repetición para que no haya dudas. ¿Lo ves? Era penalty.





Las repeticiones son ahora también para las ocasiones, las faltas y los fueras de juego, además de los goles, y podremos verlas enfocando a cualquier jugador y también grabarlas.





Gráficos: 92

El nivel de las animaciones que ha alcanzado Konami es impresionante. y el resto de los detalles no le andan a la zaga.

Sonido: 83

No son precisamente los efectos de sonido, nunca lo han sido, lo más destacable de este juego. Aún así, el comentarista en castellano es un punto a su favor.

Jugabilidad: 90

Konami ha dado con el punto exacto, un equilibrio entre un control muy asequible y una dificultad exigente. Con un poco de práctica, una delicia.

Diversión: 91

Si se comulga con su concepto de simulación, algo bastante fácil, es una pasada. No ofrece tantos equipos y posibilidades como «FIFA», pero como juego de fútbol es soberbio.

Opinión:

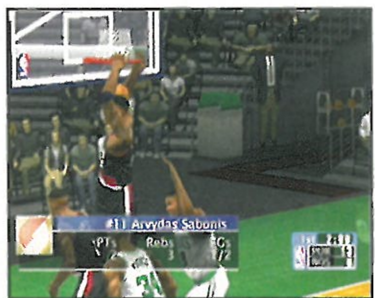
Konami continúa apostando por un estilo que ha encumbrado a esta saga en los últimos años. Como juego de fútbol, para mi gusto, es el más equilibrado, el que ofrece una combinación más perfecta entre realismo y jugabilidad. Desde luego no le faltan opciones, torneos y equipos para satisfacer a los más exigentes, aunque no llegue al abrumador catálogo de «FIFA». También es el más adictivo por proponer un aprendizaje progresivo, que nos invita a mejorar en cada encuentro por mucho tiempo que llevemos jugando. En fin, un grandísimo simulador de fútbol.

Valoración 91

El primer simulador puro de baloncesto para Dreamcast acapara todo lo bueno que ofrece esta consola: es espectacular, con un nivel técnico increíble y divertido como él solo.

¡I love this game!



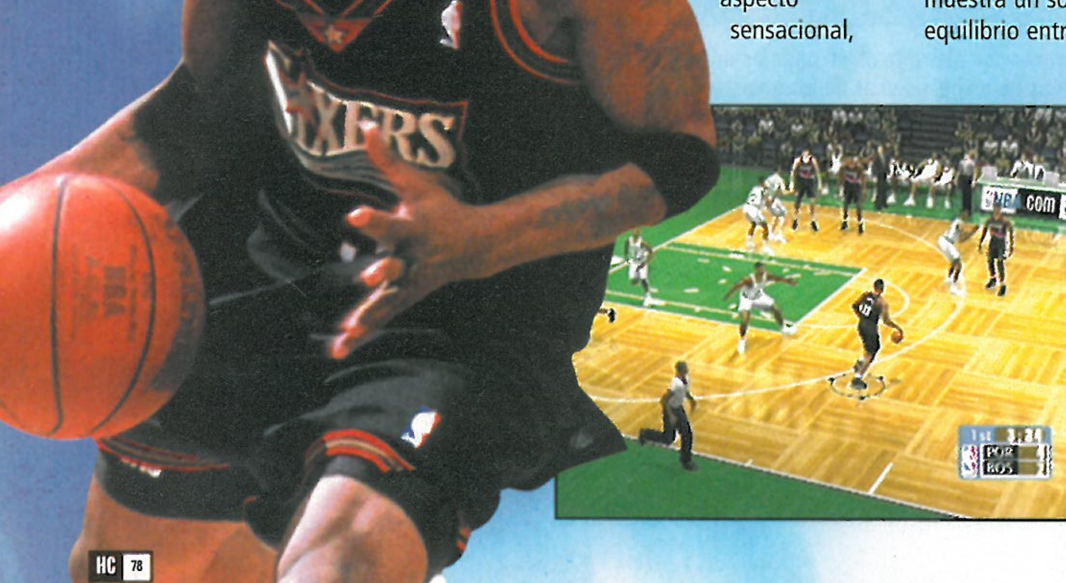


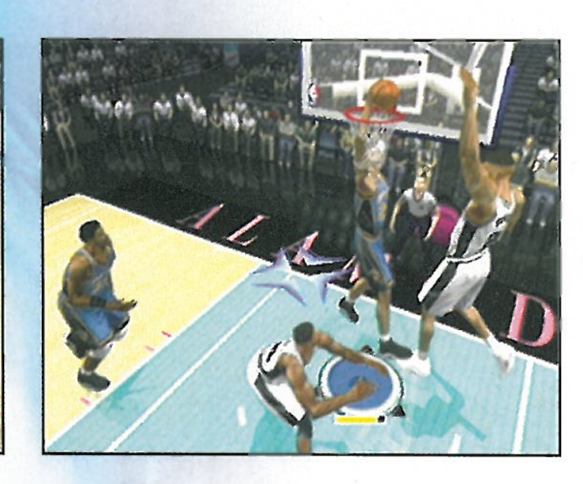
Parece evidente que al final la potencia de las consolas sí determina hasta donde pueden llegar los juegos. Me explico. Me he cansado de repetir en multitud de ocasiones que el baloncesto había alcanzado en PlayStation un nivel de simulación inmejorable, pleno de detalles y realismo. Pues bien, viendo el impresionante trabajo que ha hecho la división deportiva de Sega con este juego hay que volver a cambiar los criterios de valoración, porque «NBA 2K» se sitúa en un nivel superior a todo lo que hemos visto hasta hora, y no solo en el plano técnico, sino también en el jugable. Jugando con este simulador sí que queda demostrado que estamos tratando con un juego de nueva generación. Ya estaréis dando por sentado que los jugadores muestran un aspecto sensacional, que se mueven de maravilla y todo eso, pero es que el asunto va mucho más allá. Por primera vez aparecen en un juego de baloncesto los tres árbitros, que además señalan, ateniéndose rigurosamente al reglamento, todas las infracciones del juego. Los jugadores del banquillo celebran cada canasta y protestan las faltas dudosas mientras los entrenadores dan instrucciones. Y el público, lejos de ser una pared inanimada en 2D, se mueve, con diferentes animaciones para cada individuo. Todo, con un realismo que cuesta creer. En serio amigos, el trabajo técnico de este juego podría ser comparable al de «Soul Calibur» dentro de la lucha.

Pero lo mejor es que lejos de quedarse en una excepcional demostración de la posibilidades de Dreamcast, los chicos de Sega Sports se lo han currado para ofrecer un juego que muestra un sorprendente equilibrio entre su jugabilidad y su incuestionable realismo. No es difícil hacerse con el control del juego en muy poco tiempo, a pesar de sus muchas posibilidades, y sin embargo el comportamiento de los jugadores en la cancha y el desarrollo de los partidos alcanza un nivel de realismo que no habíamos visto hasta ahora. Las personales se suceden con la asiduidad que vemos en la tele, el sistema de tiro está tan bien ajustado que hay que tener muy buen tino para clavar los triples, cada jugador hace gala de sus particulares habilidades, y así podría seguir hasta hartarme. Una pasada. Y eso que creíamos que ya lo habíamos visto todo. Por supuesto, estas interminables virtudes se completan con un catálogo de opciones y posibilidades inagotable.

Es un trabajo brutal, otra obra maestra para el catálogo de Dreamcast.

Manuel de Campo





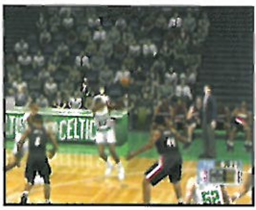
- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano (menús)**

¡Pero si parece de verdad!

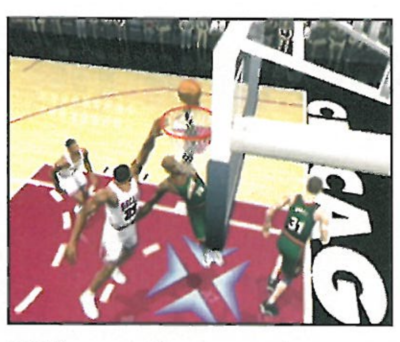








Los detalles sorprendentes de este juego son inagotables. Podemos ver a los jugadores tonteando con el balón antes de los tiros libres, o celebrando con sorna una canasta. O también ver a los árbitros señalar cada infracción o al entrenador y los suplentes jaleando a sus compañeros.



El juego cuenta con nueve cámaras a elegir, algunas muy espectaculares.



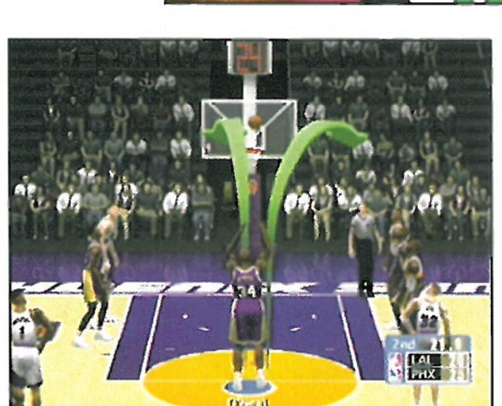
En el modo entrenamiento la máquina nos ayudará a mejorar la mecánica de tiro.





El catálogo de opciones en este juego es infinito. Hay para todos los gustos, pero nos quedamos con el editor de jugadores, que presenta innumerables parámetros, muchos de ellos inéditos.

El baloncesto cobra una nueva DIMENSION con este sensacional simulador pleno de CALIDAD.



El sistema de tiros libres es muy novedoso, y no demasiado sencillo. Habrá que ensayar bastante.





Alternativas:

Hasta ahora sólo hay otro juego de baloncesto, «NBA Showtime» de un talante diferente, arcade y orientado para 4 jugadores. Como simulador es el único, pero aunque hubiera más, parece insuperable.



Gráficos: 95

Sega Sports ha llevado el baloncesto hasta unos límites insospechados a nivel gráfico. La lista de elementos a destacar es inagotable.

Sonido: 90

Igualito que en los partidos reales: publico, balón, voces de los jugadores, y, claro, comentaristas americanos, que si entendéis inglés, la verdad es que son muy buenos.

Jugabilidad: 92

Resulta sorprendente que con tantas posibilidades el control sea tan intuitivo y fácil de asimilar. Luego, por supuesto, hablamos de baloncesto real y eso requiere currarse cada canasta...

Diversión: 93

Si os gusta este deporte, y quizá si no también, podéis dejar el mando desgastado de tanto jugar. Sólo se echa de menos un concurso de triples.

Opinión:

Juegos como éste son los que necesita Dreamcast para demostrar que es una consola impresionante. Después de ver el nivel alcanzado por el sensacional «NBA Live» parecía todo dicho en el baloncesto. Nada más lejos de la realidad. Sega ha demostrado que se pueden alcanzar niveles increíbles de realismo, y no sólo a nivel gráfico, sino también en el desarrollo de los partidos. Y sin necesidad de convertir el juego en un título sólo para expertos.
Un juego excelente, para disfrutar solo o en compañía.



¿Crees que tienes ritmo?

beat mania

¿Te gusta la música? Pues prepárate, porque llega «Beatmania», un revolucionario juego musical cortesía de Konami con el que no podrás despegarte de tu consola durante mucho, mucho tiempo. O a lo mejor sí que lo haces, pero para ponerte a bailar...

A quien nunca haya oído hablar de este juego, ni del abrumador éxito que ha tenido (y sigue teniendo, gracias a los discos "append" con canciones nuevas que paulatinamente van apareciendo) en Japón, le puede parecer demasiado raro eso de tocar unas canciones a través de las pulsaciones rítmicas de los botones del pad, según nos dictan los cuadraditos que bajan por la pantalla. Pero todo es cuestión de ponerse.

Por ejemplo, para hacernos un poco con los botones (se puede jugar con el pad especial o con el de siempre, aunque éste último es más incómodo), podemos entrar en el modo de práctica, donde un DJ nos ayudará a dar los primeros pasos con algunas combinaciones de botones muy simples.

Una vez superado el inevitable período en el que nos invade la sensación de desconcierto -y nos damos cuenta de lo patosos que podemos llegar a ser- podemos entrar en el modo normal. Este es el modo principal del juego, y consiste en elegir una canción, tocarla, y si alcanzamos la nota mínima pasamos a elegir otra, de nivel más difícil, hasta un total de 4.

También están el modo Expert, en el que tendremos que tocar 5 canciones seguidas sin posibilidad de continuar, y el modo Training, muy útil para practicar una y otra vez aquella canción tan complicada que se nos ha atragantado.

Y ya está, esto es todo. ¿Nada más?, pensaréis. Pues sí, y os aseguramos que la adicción que producen las 25 canciones que componen el juego (algunas muy conocidas, como "Sing it Back" o aquella de "Vamos a jugar en el sol...") es simplemente increíble.

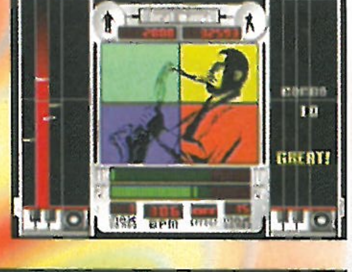
Gráficamente no va más allá de unas cuantas imágenes en 2D, pero en realidad eso es algo que no afecta en absoluto a la diversión (sobre todo porque la mayoría del tiempo estaremos tan concentrados que ni miraremos a las imágenes que aparecen).

Y es que «Beatmania» es un juego en el que la diversión prima por encima de todo, máxime participando 2 jugadores simultáneamente, que es como más se disfruta de este juego.

Total, que a no ser que no os guste en absoluto la música, no podemos sino recomendaros que probéis a echar unas cuantas partidas a «Beatmania», y así entenderéis mejor el significado de palabras como "ritmo", "adicción", y... "niño, deja ya la musiquita y ven a comer".

Roberto Ajenjo







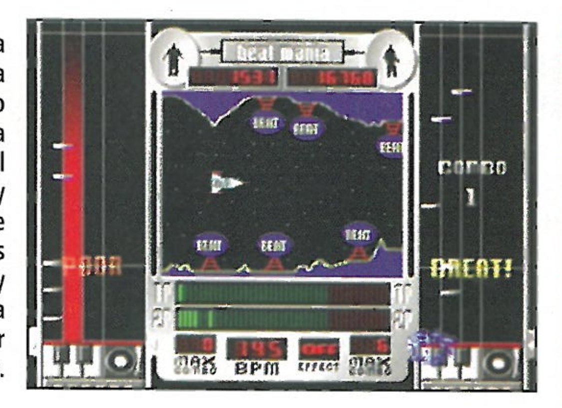
Según Konami, es posible que más adelante aparezcan nuevos discos de canciones también en España, aunque depende del éxito que «Beatmania» alcance en nuestro país.



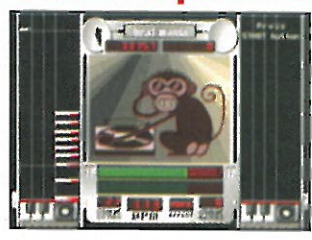
El juego tiene estilos para todos los gustos. Desde los melódicos Jazz, Bossa Nova, o Pop, hasta los cañeros Techno, Rave, y otros curiosos como una canción cantada por gatos (¿?).

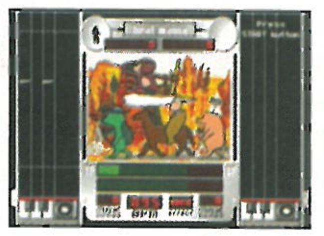
- Tipo: **Musical**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **12.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

La tabla de la derecha sirve para que un amigo pueda unirse a nosotros en el juego, algo muy recomendable pues es más divertido y además resulta más fácil pasar las canciones.

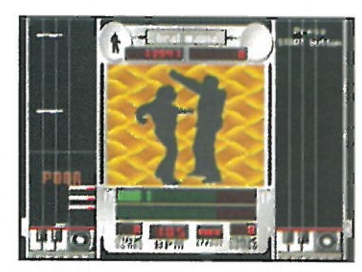


Un mero acompañamiento

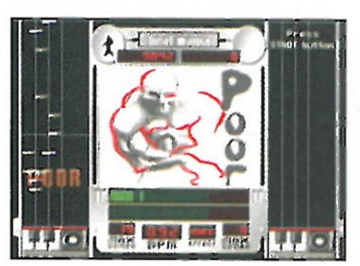


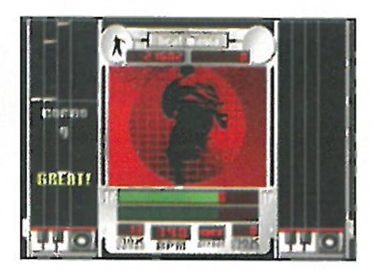


Los gráficos 2D de «Beatmania» son una manera simple y simpática de dar algo de vida al frío aspecto de las pantallas del juego, aunque no es precisamente la espectacularidad gráfica lo que busca «Beatmania»

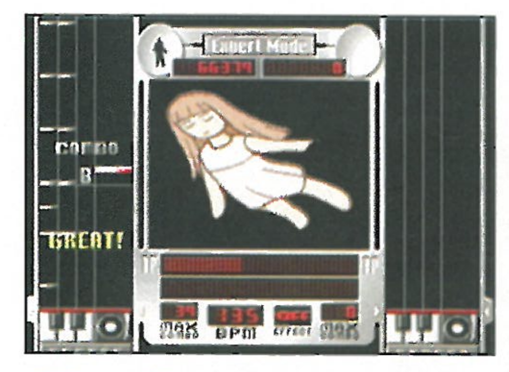


Este título puede resultar EXTRAÑO en un principio, pero te garantizamos que si te haces con su sistema de juego, puede convertirse en una AUTÉNTICA OBSESIÓN.









Este mando (o uno parecido) se venderá junto con el juego. Aunque también se puede jugar con el pad normal, con éste es mucho más divertido.

Los modos de «Beatmania»

Estos son los modos más importantes que podréis encontrar en el juego, aunque también hay un modo llamado Free, en el que podemos improvisar nuestra canción con toda libertad.



Practicel: Es recomendable visitarlo la primera vez que juguéis, pues aquí nos enseñarán las técnicas más simples para dar nuestros primeros golpes de teclado y "scratch".



Normal: Es el modo principal. Para pasar a la siguiente canción, al finalizar un tema nuestro nivel tiene que llegar a las marcas rojas en la barra horizontal de la parte central de la pantalla.



Expert: Elegimos entre 3 estilos (Techno, Groove y Club Beatmania), y tenemos que pasar 5 canciones seguidas sin que la barra llegue a cero por los fallos. No se puede continuar.



Training: Las canciones que nos vayamos pasando se irán activando en este modo de juego, que podremos usar para practicar individualmente cada canción cuantas veces queramos. Muy útil.

Alternativas: *Si buscas algo más simpático gráficamente tienes «Um Jammer Lammy», la segunda parte de «Parappa de Rapper», aunque no es tan adictivo.*

Gráficos: 70

No se trata de ningún prodigio de la técnica, pues son la parte menos importante del juego. Se limita a proyectar un montón de (eso sí) simpáticas imágenes al ritmo de la música.

Sonido: 97

Sublime. Las 25 canciones tienen una calidad excepcional, hay todo tipo de estilos, canciones famosas, el alucinante tema basado en «MGS»... Probablemente el mejor sonido que puedas ver (mejor dicho, oír) en tu Playstation.

Jugabilidad: 88

El nivel de dificultad es un pelín elevado, y si no tienes paciencia te puedes desesperar al principio, pero con práctica verás que las combinaciones son más lógicas de lo que parecen y al final terminarás dominando hasta las canciones más difíciles.

Diversión: 91

Lo dicho; a poco que te guste la música, una vez que consigas pulsar las teclas instintivamente, sin tener que pensarlo, quedarás completamente enganchado. Y si encima juegas con un amigo, la diversión se eleva al cubo.

Opinión:

Este juego ha formado dos grupos en la redacción: los que están (estamos) enganchados sin remedio, y aquellos que no le encuentran la gracia (en mi opinión porque no lo han probado o lo han probado poco). Sólo si la música no te gusta tendrías excusa para no acercarte a él. Si no, te recomendamos que le eches un vistazo a este «Beatmania». Seguro que te sorprenderá.



- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

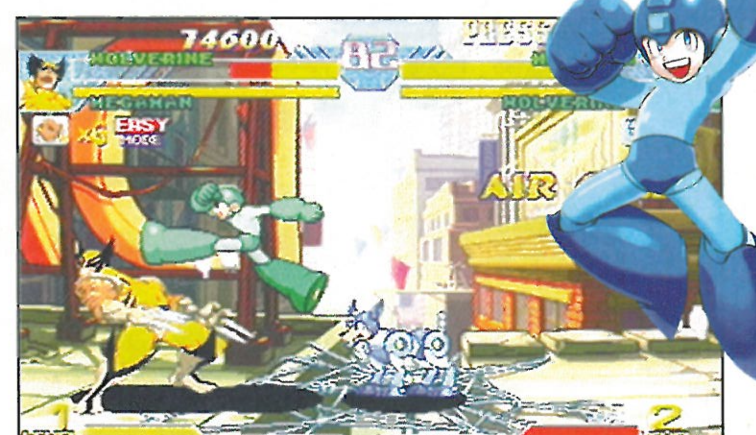
La familia y uno más



Varios luchadores de Marvel han debido enfadarse muchísimo con los personajes de Capcom, porque no les ha bastado con darse de mamporros con ellos en Dreamcast, y han decidido trasladarse también a Playstation para echar unos combates.







Y no es que hayan cambiado mucho las cosas desde que, hace unos 4 meses, este mismo título apareciera para la 128 bits de Sega. Tal y como sucedía en dicha versión, disponemos de 22 luchadores procedentes de Capcom (Ryu, Zangief, Megaman...) y la Marvel (Spiderman, Hulk...), así como los modos de juego habituales.

Se mantiene la estructura de combates 2 contra 2, aunque el segundo luchador adopta un papel de apoyo sólo útil en determinadas situaciones.

Algo que cambia en el modo Crossover, donde con dos equipos de personajes idénticos, se puede cambiar de luchador en cualquier momento, e incluso seleccionar a un tercero en labores de apoyo. Los gráficos en 2D cumplen aunque con unos tiempos de carga ligeramente superiores a los de Dreamcast (un poquito molestos dadas las numerosas lecturas de disco que se realizan durante el juego) y alguna ligera ralentización en los momentos en que aparecen demasiados sprites en pantalla a la vez.

Por lo demás, la enésima combinación de personajes para un juego de lucha 2D de Capcom (¿cuál será la siguiente?) ofrece la misma jugabilidad de siempre, los mismos sencillos y espectaculares golpes, y la misma capacidad de diversión que tanto gusta a los muchos Capcom-adictos que aún quedan.

Qué queréis que os contemos, a nosotros, personalmente, ya nos parecen demasiadas vueltas de tuerca, pero...



En la versión para PSX, este juego mantiene íntegros el impactante aspecto visual y la conocida jugabilidad de la casa.

Gráficos:	72
Sonido:	76
Jugabilidad:	81
Diversión:	78

Opinión:

Por sí solo se trata de un título jugable, adictivo y divertido como pocos juegos de lucha. Sin embargo, tanta mezcla de personajes entrega tras entrega acaba por cansar. Sigue siendo un buen juego, pero sigue siendo lo de siempre. Para los fans de la lucha 2D está muy bien, sin llegar al nivel de «SF Alpha 3».

Valoración 75

POKÉMON™*

¡Hazte con todos!™

#26 Raichu

#25 Pikachu

BattPoke

#07 Squirtle

#08 Wartortle

#09 Blastoise

INCLUYE EL AUTÉNTICO JUEGO CON DISCOS DE COMBATE.



¡Hazte con las nuevas figuras Pokémon de Hasbro!

Empieza la competición de los Maestros Pokémon de Hasbro. Las auténticas figuras de tu serie favorita. ¡Consíguelos a todos! Pikachu #25, Squirtle #07, Raichu #26, Blastoise #09... Prepara tus Pokémon, elige los discos de combate y lánzalos hacia arriba. Si el tuyo tiene más estrellas, eliminarás al adversario. Pero recuerda, los auténticos Pokémon son los de Hasbro. Pokémon de Hasbro. Hazte con todos.

Hasbro

www.hasbroiberia.com

Alas de acero

EAGLE ONE
HARRIER ATTACK

Después de la pequeña desilusión que nos llevamos los aficionados a la simulación de combate aéreo con «Ace Combat 3» , este título de Infogrames puede convertirse en el revulsivo que necesitaba el género.

El planteamiento inicial de «Eagle One» es más o menos el mismo que el de el simulador de Namco: un piloto de cazas al que se le encomiendan varias misiones que tiene que llevar a cabo utilizando una variada gama de aviones de combate.

En este caso, el avión principal (aunque no el único), es un Harrier, un caza que cuenta con la singularidad de estar preparado para aterrizar y despegar verticalmente, acción que nos será muy útil en algunos puntos de nuestras misiones, como por ejemplo, para reabastecer de armas nuestro aparato.

Nuestra labor consiste en realizar un total de 25 misiones diferentes, provocadas por el ataque a los EE.UU. por parte de un grupo armado terrorista en las islas del Pacífico. Así, se nos pedirá, entre otras muchas cosas, que destruyamos puentes estratégicos, que escoltemos a un infiltrado en posiciones enemigas o que acabemos con una flota de fragatas que guardan el acceso a una localización importante.

UN POCO DE PRÁCTICA

El control está muy simplificado, lo cual va en favor de la jugabilidad. Sin embargo, aún así, al jugar con el mando analógico se muestra demasiado impreciso a la hora de apuntar sobre los objetivos, especialmente cuando éstos están en movimiento. También en este sentido podía haberse mejorado el manejo del avión en los aterrizajes verticales (aunque suponemos que en la realidad tampoco será nada sencillo).

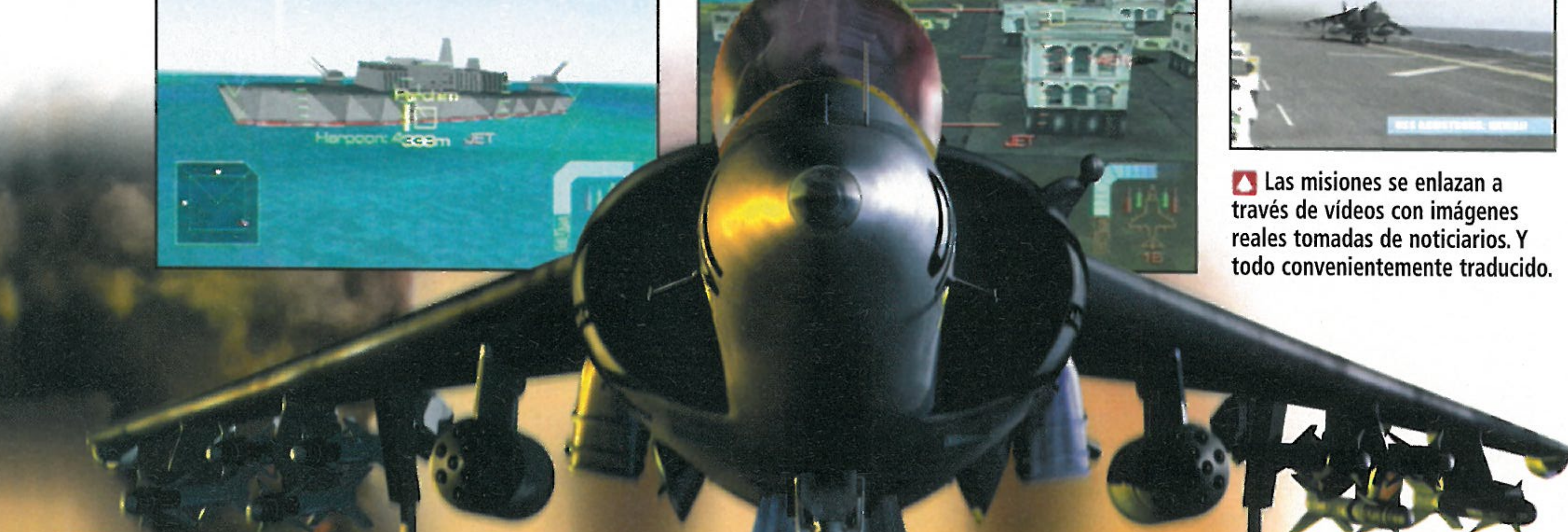
De todas formas, todo esto se arregla con la práctica, y al final lo que encontramos es un simulador muy entretenido y largo, un poco por debajo de «Ace Combat 3» a nivel técnico, pero con suficientes aliciente como para plantarle cara a la saga de la compañía nipona.

Además, si nos acabamos el juego (lo que nos costará bastante), siempre podremos disfrutar con el acertadísimo modo para 2 jugadores.

Roberto Ajenjo



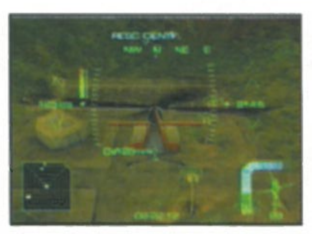
Las misiones se enlazan a través de vídeos con imágenes reales tomadas de noticiarios. Y todo convenientemente traducido.



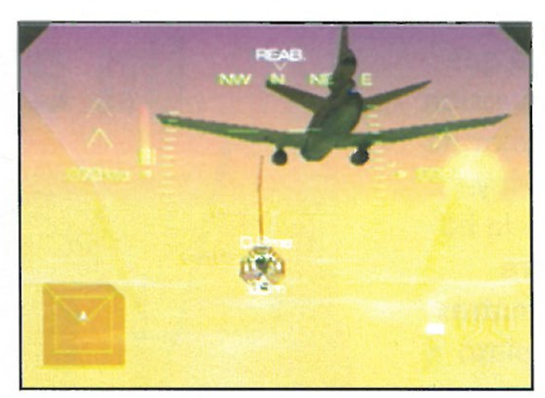
- Tipo: **Simulador aéreo**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

El cielo en tus manos





El Harrier es el caza principal, pero en determinadas misiones utilizaremos otras aeronaves específicas, como un helicóptero para rescates terrestres, o un bombardero.



El juego tiene muchos detalles que le confieren un gran atractivo. Por ejemplo, hay misiones en las que repostar combustible en pleno vuelo, para lo que se necesita un perfecto control del avión.





Infogrames se ha ocupado de que el juego esté totalmente traducido y doblado al castellano.



Alternativas: *La saga de Namco, «Ace Combat», es la que, sin duda, cuenta con un mayor prestigio. Ahora bien, si te gusta el género, este «Eagle One» es también una opción muy interesante.*

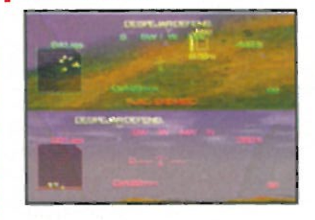


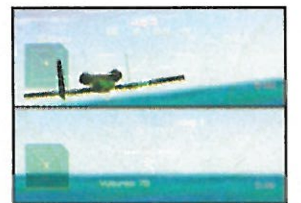
Un ADICTIVO modo para 2 JUGADORES y un ELABORADO ARGUMENTO son los grandes alicientes de este nuevo simulador.



Nuestro Harrier puede despegar y aterrizar verticalmente para reabastecerse de armas, aunque el control del avión en este modo de vuelo podía haberse depurado.

Split screen





El novedoso modo para 2 jugadores, ya sea en modo cooperativo o uno contra el otro (éste es el mejor), es verdaderamente divertido.

Gráficos: 85
El diseño de los aviones y demás vehículos terrestres es bastante bueno, si bien los escenarios se ven un poco vacíos. El modo para 2 jugadores no produce ralentizaciones, pero se pierde detalle.

Sonido: 88
El doblaje de las voces al castellano es excelente y todo un acierto. Los efectos, aunque realistas, se hacen un poco pesadetes.

Jugabilidad: 83
Si es tu primer contacto con el género, necesitarás algo de práctica, pero si no, resulta de lo más jugable. Sólo nos parece poco adecuado el control del Harrier en las maniobras verticales.

Diversión: 86
Sin ser excesivamente difícil, las misiones son lo suficientemente elaboradas como para jugar mucho tiempo antes de cansarnos de él. El modo para 2 jugadores es un as en la manga.

Opinión:
«Ace Combat 3» es un grandísimo juego, de eso no hay duda. Sin embargo, el hecho de que no presentase grandes cambios con respecto a su antecesor deja la puerta abierta para este simulador de Infogrames, que si bien hay que reconocer que está un poquito por debajo en algunos aspectos (gráficos esencialmente), tiene la suficiente calidad como para plantarle batalla. A esto añádele la opción para 2 jugadores y completarás un interesantísimo simulador.

Valoración 84



Hace ya un año que apareció esta versión (sin duda la mejor de la saga) para Play. Ahora Capcom la ha versionado para Dreamcast, mientras esperamos el plato fuerte de la casa: «Street Fighter III».

Un aperitivo de lujo



Esta versión para Dreamcast mantiene todos los modos de juego que ya vimos en la entrega de PlayStation, pero, lógicamente, con una realización técnica más depurada.

En este sentido, sobresalen unos tiempos de carga realmente cortos, una de las más agradables características del elevado potencial del hardware de Dreamcast. Por lo demás, el colorido y tamaño en pantalla de los luchadores es más que correcto, algo a lo que Capcom ya nos tiene usualmente acostumbrados.

En cuanto a las características que incorpora el juego, se podría decir que «SF Alpha 3» es una auténtica enciclopedia sobre el universo clásico de «Street Fighter». Están todos los legendarios luchadores de siempre más los de las versiones subsiguientes, conformando un total de 33 luchadores plagados de movimientos especiales y todo tipo de combos.

Entre los numerosos modos de juego, el más novedoso y a la vez el más entretenido es el World Tour, en el que vamos luchando sucesivos combates bajo diferentes reglas, como peleas en las que sólo funcionan los combos o combates de supervivencia, con el añadido de poder ir aprendiendo poco a poco movimientos nuevos. También resulta interesante el Dramatic Mode, con interesantes combates de 2 contra 1.

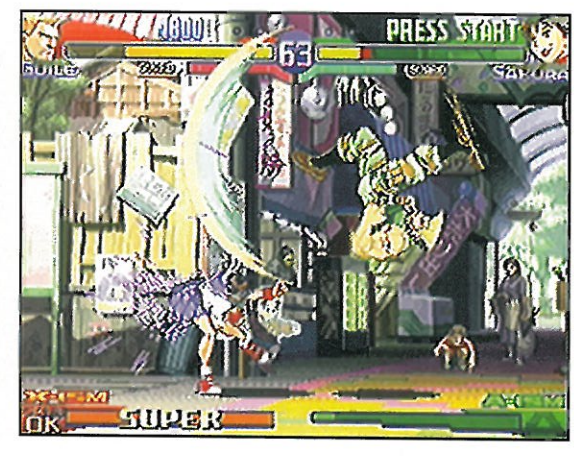
Otros elementos, como los "ism", que sirven para configurar la efectividad de nuestros golpes y activar o desactivar los supercombos, añaden más variedad al juego y permiten adaptarlo a nuestros hábitos de lucha.

«Street Fighter Alpha 3», en su versión para Dreamcast, resulta un poco mejor técnicamente y algo más jugable (gracias a la mayor suavidad y rapidez en las animaciones) que su hermano en PlayStation, y supone una adquisición ineludible para los seguidores de la saga. Eso sí, siempre sin perder de vista a la gran incorporación que ya se avecina a pasos agigantados: el esperado «Street Fighter III». Mientras tanto, si buscas un juego de lucha en 2D para tu Dreamcast, este es, sin duda, el más completo y el más espectacular.

Roberto Ajenjo







Además de todas las novedades incorporadas, no se ha perdido ni uno de los luchadores de siempre, así como sus movimientos más famosos.

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

¿Qué son los "ism"?







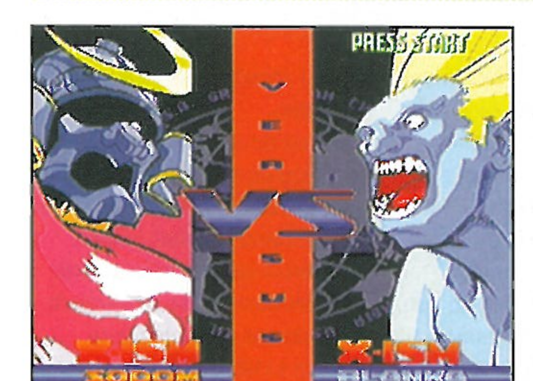
X-ism significa disponer de un solo supercombo, muy poderoso. Con A-ism, tendremos varios, pero de diferente potencia, y con V-ism, tendremos supercombos variables, algo parecido a los de «Alpha 2».

Alternativas: *Si pasas de «Soul Calibur» (¿estás loco?), o prefieres las 2D, puedes probar otros títulos como «Marvel vs Capcom», pero en 2D «SFA3» es el mejor.*





Además del World Tour, hay un montón de modos de juego más, como el Arcade, Dramatic, Versus...



Algo que va muy en favor de la diversión son las casi inexistentes esperas entre combates.



Por LUCHADORES, OPCIONES Y MODOS, esta es EL MEJOR «Street Fighter» del MOMENTO.



El modo World Tour









Es quizás el modo más interesante del juego, aunque desde luego no es el único. Elegimos un luchador y vamos pasando combates, cada uno de ellos con alguna peculiaridad (luchamos contra 2 personajes a la vez, sólo causan daño los combos, etc.). Además, poco a poco se nos dan habilidades nuevas.

Gráficos: 85

El tamaño y animación de los luchadores, así como la calidad y variedad de los escenarios, llama la atención... para tratarse de gráficos en 2D.

Sonido: 89

Como es de esperar, la habitual calidad de los juegos de lucha de Capcom se manifiesta también en este apartado. El Q-Sound es un broche más de calidad.

Jugabilidad: 95

¿Qué decir de uno de los títulos más jugables de la historia? Y es que, gracias a los "ism", incluso los supercombos pueden resultar sencillos de realizar, dando lugar a un juego tan espectacular como tremendamente adictivo.

Diversión: 91

Está fuera de toda duda. Con todos los modos de juegos y luchadores que posee, sólo una total aversión hacia la lucha en 2D (o que estés cansado de la saga) explicaría que te aburrieses con este juego.

Opinión:

Sin duda, «SF Alpha 3» es la versión más completa que hay de esta saga. Están todos los luchadores y hay modos de juego, golpes y movimientos para dar y tomar (nunca mejor dicho)... Desde el punto de vista técnico posiblemente no sea el juego más indicado para demostrar la potencia de Dreamcast, pero poner en duda la tremenda capacidad de diversión de este juego sería poco menos que un sacrilegio. Es una vuelta de tuerca más, sí, pero nosotros la recibimos con mucha alegría.

Valoración 88

Konami nos presenta la continuación del inolvidable «Track & Field», juego que poseía uno de los modos multijugador más adictivos de todos los tiempos.

Bate todos los récords



Si el hecho de que nos encontremos en año olímpico provoca la aparición de juegos tan buenos como éste, estamos pensando en escribir al COI para que las Olimpiadas pasen a celebrarse cada seis meses.

El concepto de «IT&F» no puede ser más sencillo. Se trata de un simulador de atletismo en el que el esfuerzo del atleta en cada prueba se simula mediante la pulsación alternativa de dos botones del pad. Cuanto más rápido pulses, más de prisa correrás, o pedalearás, o nadarás... ¿Simple? Sin duda, pero también terriblemente adictivo. Cualquiera que haya disfrutado con el original se habrá encontrado más de una vez a las cuatro de la mañana diciendo "Una partidita más y lo dejo, de verdad".

12 PRUEBAS DIFERENTES

El juego incluye nada menos que 12 pruebas atléticas diferentes, seis de las cuales se conservan desde la entrega anterior (100 m. lisos, lanzamiento de martillo y de jabalina, natación y salto de longitud y con pértiga) y otras seis son nuevas (carrera de canoas, salto de potro, ciclismo contrarreloj y de persecución, levantamiento de peso y salto de trampolín). A la hora de jugar podemos elegir entre practicar cada prueba de forma individual o bien competir en un campeonato. En esta última opción el objetivo es ganar el mayor número de puntos participando en todas las pruebas del juego; aunque podremos elegir el orden en que lo hacemos, si no alcanzamos una puntuación mínima no podremos pasar a la siguiente prueba. Por supuesto que ambos modos se pueden practicar tanto de forma individual como con la compañía de hasta tres amigos más (y tu fiel multitap).

Merece la pena destacar que, al igual que sucedía con la entrega anterior, el mayor atractivo del juego radica en su modo multijugador. El modo individual no está mal, pero como es bastante fácil pasarse todas las pruebas lo cierto es que su atractivo no es muy duradero.

En cuanto al apartado tecnológico, nos hemos llevado una agradable sorpresa ante su sorprendente calidad gráfica. Sus personajes, completamente tridimensionales, se mueven de una manera increíblemente fluida y están diseñados con una nitidez y un nivel de detalle nada frecuente en un simulador deportivo de PSX, sea del deporte que sea.

Lo único que nos queda es recomendaros que no utilicéis vuestro mando favorito con este juego porque una vez que comencéis a jugar no podréis parar hasta que los botones comiencen a echar humo. Creednos, a nosotros nos ha pasado.

Jorge Portillo

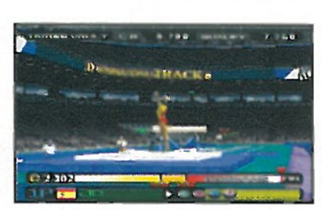


Mientras que en algunas pruebas pueden participar hasta cuatro jugadores a la vez, en otras la acción se desarrolla por turnos (como en la vida misma).

Tipo: **Deportivo**
Compañía: **Konami**
Distribuidora: **Konami**
Precio: **7.990 ptas.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Inglés**

Precisión vs rapidez



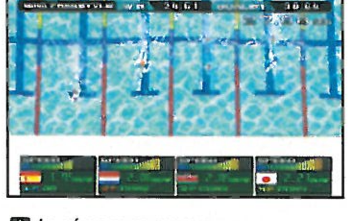




En algunas pruebas, como los 100 m. lisos, todo consiste en pulsar lo más rápido posible los botones; en otras, como el salto de potro, de lo que se trata es de repetir una secuencia determinada. Lo habitual, no obstante, es combinar ambos conceptos.

Con este juego disfrutaréis de las OLIMPIADAS más DIVERTIDAS.





La cámara se mueve automáticamente, colocándose siempre en el lugar más adecuado para que puedas seguir sin problemas el desarrollo de las pruebas.







Por supuesto, entre las 12 nacionalidades que podemos elegir para nuestro atleta se encuentra la española. ¡Aúpa Indurain, digo, Olano¡





Los movimientos de los atletas resultan tan naturales como los que se pueden ver por la tele.

Alternativas: *No hay mucho donde elegir. Lo más parecido es el «International Track & Field» original que además está en Platinum.*



¡Repetimos!





Cuando estamos practicando pruebas individuales, si conseguimos batir un récord mundial la prueba quedará grabada y podremos ver la repetición tantas veces como deseemos.





Gráficos: 90

Impresionantes. No sólo poseen un realismo y una nitidez sobresalientes, sino que además el movimiento de los atletas en todas las pruebas está recreado a la perfección...

Sonido: 85

Los efectos de sonido ambiente están bien conseguidos y además la música del juego resulta apropiada. No obstante, no es éste el aspecto porque el que este juego será recordado.

Jugabilidad: 93

Total. Nunca se consiguió más con menos. A pesar de lo sencillo del concepto, una vez que te pongas a jugar no podrás dejarlo hasta batir "sólo otro récord más, porfa...".

Diversión: 88

En el modo multijugador es de lo mejor que se puede encontrar dentro de los simuladores deportivos. Desgraciadamente el modo individual carece del mismo gancho y puede resultar algo corto.

Opinión:

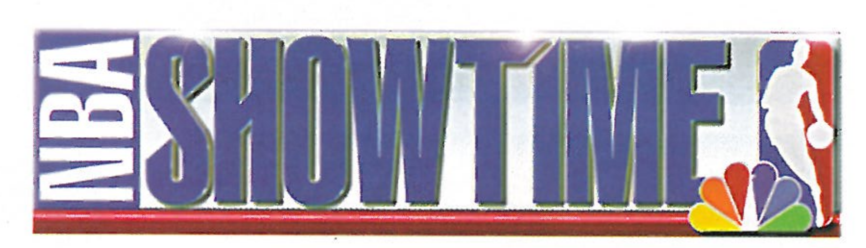
El modo multijugador de «International Track & Field 2» está, sin ningún lugar a dudas, a la altura de los mejores del mercado, sean del género que sean. Es una forma segura de pasar un rato genial en compañía de tus amigos participando en unas olimpiadas antológicas. Además, su calidad gráfica es deslumbrante y su sencillo control lo pone al alcance de cualquier usuario. Lástima que su modo individual no resulte igual de adictivo...



- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Midway**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

El baloncesto más divertido

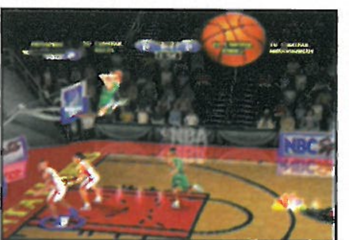
Después de deleitarnos con la sensacional versión para Dreamcast. Midway nos trae ahora el juego de PlayStation, con el baloncesto más loco y divertido que podáis encontrar.

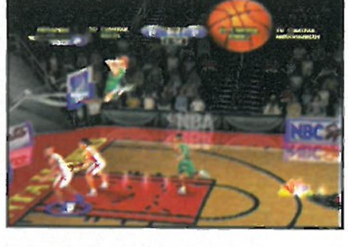


Como os anunciamos el mes pasado, este «NBA Showtime» recupera el inconfundible estilo de la saga «NBA Jam», ofreciéndonos un particular juego de baloncesto que enfrenta a equipos de dos jugadores en unos partidos en los que casi todo esta permitido. Es un baloncesto que busca el espectáculo ante todo, y por eso casi todas las acciones se transforman en canastas impresionantes realizadas mediante mates estratosféricos. Todo es rapidísimo en este juego, que además ofrece un control ultra sencillo con apenas tres botones para realizar todos los movimientos, incluido el de "zurrar" a los contrarios para arrebatarles el balón. Además, y como es habitual en los juegos de Midway, el juego está lleno de secretos y trucos que podremos activar desde la pantalla de presentación de los equipos, para aumentar las cabezas de los jugadores, lograr ver los porcentajes de nuestro tiros y un larguísimo etcétera.

Lógicamente esta versión no muestra la calidad gráfica que vimos en Dreamcast, aunque raya a gran nivel. Sin embargo, no deja de chocar que se hayan suprimido la repeticiones, fundamentales en un juego tan espectacular como este.

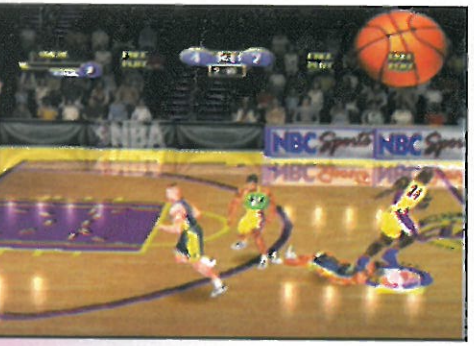
En cualquier caso, y al igual que en Dreamcast, se trata de un juego especialmente recomendado para 2 y, sobre todo, 4 jugadores, ya que los partidos y la propia configuración del juego están pensados para jugar en compañía, aunque también se se le pueda sacar jugo en solitario. En fin, un juego divertidísimo que nos muestra otra cara del baloncesto.







Desde aquí podemos crear a nuestro propio jugador para competir e intentar vencer a todos los equipos.



Los partidos se convierten en trepidantes trifulcas en los que todo vale, incluido atizar a los contrarios para quitarles el balón.

Gráficos:	87
Sonido:	88
Jugabilidad:	93
Diversión:	89

Opinión:

«Nba Showtime» es un entretenimiento de primera clase, pero que está pensado sobre todo para jugar en compañía, si es posible a cuatro jugadores. Así podéis tiraros horas pasándolo en grande. Para un solo jugador, la verdad, baja bastantes enteros, aunque también resulta divertido.



El terror muestra la misma cara

CASTLEVANIA Legacy of Darkness

El incombustible Drácula inmortalizado en N64 por Konami vuelve en una secuela que, a pesar de aportar algunas novedades, resulta demasiado parecida a su antecesora.



«Castlevania 64» fue uno de los juegos más vendidos para N64 el año pasado, y Konami, consciente del tirón de la saga, se ha sacado de la manga esta "edición especial" que contiene algunas cosas que no se pudieron incluir en su momento por falta de tiempo.

Por eso, ante todo hay que dejar bien claro que no estamos ante un juego totalmente nuevo. Este cartucho es un "remake" que aprovecha el motor, los escenarios e incluso los personajes del juego anterior para situarnos ante una nueva historia que tiene lugar ocho años antes de los acontecimientos vividos en «Castlevania 64».

Así, nos volvemos a encontrar a Reinhardt y Carrie, a quienes se les han unido dos nuevos personajes, Cornell y Henry, cuyas historias sí son completamente nuevas. Aunque las líneas argumentales cambian, los escenarios que recorremos con los cuatro personajes son los mismos que los de «Castlevania» (como el castillo, la mansión o el laberinto de setos), pero entre ellos se intercalan casi una veintena de otros nuevos diseñados específicamente para la ocasión.

ALTA RESOLUCIÓN

La actualización del cartucho se hace extensible también al apartado gráfico, al incluir un modo en alta resolución gracias a la compatibilidad con el Expansion Pak. Pero, todo hay que decirlo, la mejora gráfica no es demasiado notable, ya que aunque los combates resultan más espectaculares mediante el uso de más efectos de luz, el juego sigue presentando un detalle bastante pobre en las texturas y mantiene la socorrida niebla de fondo.

Resumiendo, tenemos un par de personajes más con sus propias historias, casi veinte escenarios nuevos y alta resolución gráfica. Estamos, por lo tanto, ante un «Castlevania 64» más grande y más completo. Pero la pregunta es: ¿merece la pena este "nuevo" cartucho para aquellos que ya tuvieran el primero? La respuesta, a mi juicio, es que no. Y la razón es que el juego es demasiado parecido en cuanto al desarrollo, y además sigue manteniendo los mismos defectos que su antecesor, como, por ejemplo, el impreciso control de los personajes o el mal seguimiento de la acción por parte de las cámaras. También podía haberse aprovechado la oportunidad para traducir el juego, pero por desgracia, Drácula parece que se niega a aprender castellano.

En definitiva, si tenéis el cartucho anterior, sólo deberíais adquirir «Legacy of Darkness» si sois auténticos fanáticos de la saga. Sin embargo, aquellos que quieran adentrarse en el mundo de Castlevania, sin duda encontrarán en esta segunda entrega la mejor manera de hacerlo.

Rubén J. Navarro





- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **11.900 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**



Las cámaras siguen dificultando enormemente todas las fases de plataformas, aunque los saltos han mejorado algo.

Este título, más que un juego nuevo, es casi una AMPLIACIÓN del anterior «CASTLEVANIA».





Nuevos enemigos... y otros no tanto





Estos jefes finales son dos nuevos enemigos que Konami ha incluido en el cartucho. Por desgracia, vamos a encontrar pocos más, ya que el resto son prácticamente los mismos que pudimos ver en «Castlevania 64».



En el apartado gráfico nos encontramos con la novedad de la alta resolución y con unos 20 nuevos escenarios.

Alternativas:

Evidentemente, el anterior «Castlevania 64» es la única opción posible. Este "remake" es mayor y más completo, así que si no tienes el anterior... elige éste.

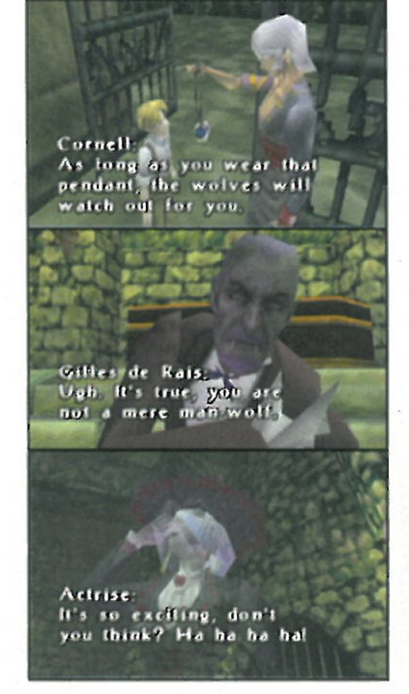


Dos nuevos protagonistas





Cornell, un hombre lobo, y Henry, un pistolero con armadura, son los dos nuevos personajes del cartucho. Cuando acabemos el juego con ellos podemos jugar de nuevo con los conocidos Reinhardt y Carrie.



Para ilustrar el nuevo argumento se han incluido más secuencias cinemáticas (en inglés) para cada uno de los cuatro personajes del juego.



Al comienzo de la aventura tendremos que proteger a un Henry todavía infante de esta especie de Frankenstein. Es una de las novedades más divertidas del cartucho.

Gráficos: 79

La ambientación sigue siendo igual de envolvente, pero el motor, pese a su paso a la alta resolución, ha acusado mal el paso del tiempo. Mantener a estas alturas los mismos defectos de cámaras, niebla y texturas poco detalladas...

Sonido: 90

Continúa con el altísimo nivel que caracteriza a la saga, introduciendo nuevas melodías y variaciones sobre temas de los juegos anteriores para deleite de los incondicionales de la serie.

Jugabilidad: 78

Aunque se ha mejorado el tema de los saltos, en general sigue siendo muy impreciso. Lo peor son las cámaras, que continúan sin convencer lo más mínimo.

Diversión: 80

Los que no acabaran de sentirse atraídos por el anterior cartucho quizás lo hagan ahora gracias a la inclusión de más niveles y más personajes. Sin embargo, quienes ya tengan «Castlevania 64» encontrarán todo demasiado familiar. Pese a ello, es un juego largo con una historia entretenida.

Opinión:

A pesar de la inclusión de algunas novedades, creo que Konami se ha quedado corto con esta edición especial. Los defectos más importantes que mostraba su antecesor siguen ahí, y para mí es donde de verdad tenía que haberse hecho hincapié. No obstante, es un buen juego que puede resultar muy interesante para aquellos que no hayan jugado a «Castlevania 64».

Valoración 79

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Lucha 3D, pero menos

PLASMA SWORD

Después del sorprendente y original «Power Stone», Capcom nos trae a Dreamcast un nuevo juego de lucha en 3D. Sin embargo, en esta ocasión los resultados no han sido tan satisfactorios como esperábamos.



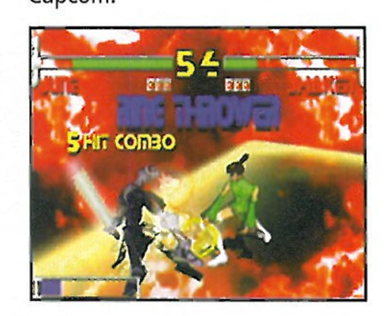
Este título, del cual ya os hablamos hace unos meses bajo el nombre «Star Gladiator 2», fue desarrollado en un principio para la placa arcade System 12, que como algunos recordaréis es un hardware de potencia similar al de Playstation. Esta circunstancia puede ser la causa del no muy brillante aspecto gráfico del juego, que sin ser malo, no muestra en absoluto el potencial real de la consola de Sega.

Y es que los 22 personajes de estilo manga (en la más pura tradición Capcom) no destacan por su nivel de detalle ni por su psicodélico modelado, al que no le habría venido mal algunos polígonos más. Lo mismo vale para los fondos, simples bitmaps inmóviles en 2D, que aunque resultan vistosos, están algo desfasados. Por contra, sí que destacan las espectaculares magias y los efectos de luz resultantes de ellas, que continuamente inundan la pantalla y consiguen crear momentos deslumbrantes.

En cualquier caso, todos estos defectos y virtudes podrían pasar como a un plano secundario si a la hora de jugar nos encontráramos con unos combates realmente divertidos, pero esto es sólo así en cierta medida.

El sistema de control recuerda, como es de esperar, al de «Street Fighter 2», con las habituales magias "abajo-adelante" y similares, o los golpes verticales, así como la barra inferior que se va llenando poco a poco para realizar los súper-ataques. Los combates son bastante rápidos, pero quizá por esta misma razón no acaban de resultar emocionantes, reduciéndose a un intercambio incontrolado de golpes y magias al que cuesta acostumbrarse y donde a veces parece que la acción se nos escapa de las manos..

En fin, que «Plasma Sword» queda como un juego de lucha aceptable, que puede parecer más o menos entretenido según los gustos, pero que no es rival para los extraordinarios juegos de lucha que hemos visto ya en Dreamcast, léase «Soul Calibur» o, sin ir más lejos, el propio «Power Stone», también de Capcom.



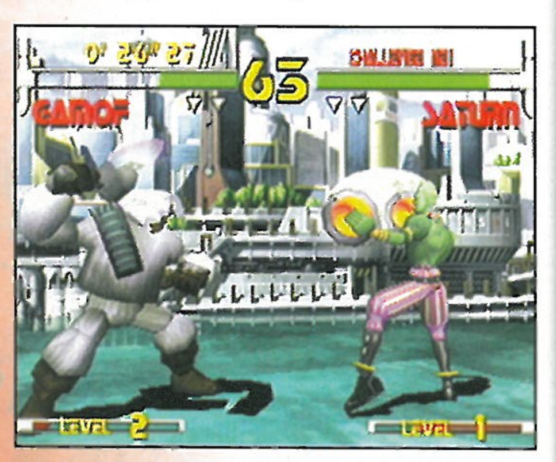
Gráficos:	70
Sonido:	74
Jugabilidad:	75
Diversión:	73

Opinión:

Puede ser por causa del extraño aspecto gráfico o quizás por la ausencia de detalles que le confieran una mayor personalidad, pero lo cierto es que, aunque en términos de jugabilidad no presente grandes problemas, «Plasma Sword» queda como un juego de lucha simplemente entretenido, sin más.

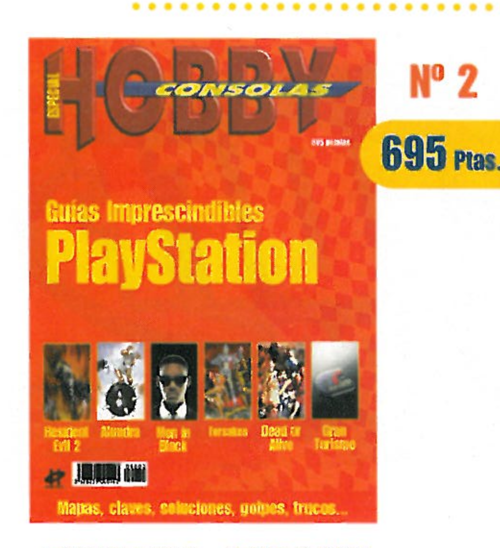


Desde luego, lo más impactante del juego son las super-magias que efectúan los luchadores cuando llenan la barra inferior, todo un espectáculo visual.



Algunos de los personajes parecen sacados de un capítulo perdido de "Dragon Ball", aunque se les echa en falta el carisma de éstos.

Las Guías Totales para tus videojuegos favoritos.



Nº 2

695 Ptas.

• RESIDENT EVIL 2 • GRAN TURISMO
• FORSAKEN • MEN IN BLACK
• ALUNDRA • DEAD OR ALIVE



Nº 3

695 Ptas.

• TEKKEN 3 • MEDIEVIL
• MEDIEVIL • CRASH BANDICOOT 3
• TENCHU • HEART OF DARKNESS
• SPYRO THE DRAGON

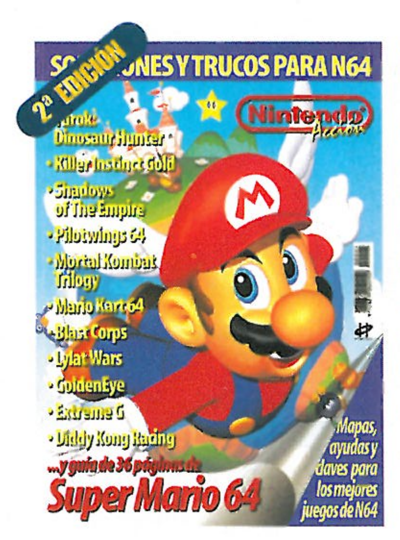


Nº 4

695 Ptas.

+ GUÍAS PLATINUM

• METAL GEAR SOLID • BICHOS
• SILENT HILL • TOMB RAIDER III
• FIFA ´99 • NEED FOR SPEED IV • DRIVER
• SYPHON FILTER • RIDGE RACER TYPE 4



795 Ptas.

Nº 1

• SUPER MARIO64
• TUROK
• KILLER INSTINCT GOLD
• S. OF THE EMPIRE
• M. KOMBAT TRILOGY
• MARIO KART 64
• GOLDENEYE 007
• EXTREME G
• DIDDY KONG RACING...



795 Ptas.

Nº 2

• TUROK 2 • FIFA: RM98
• V-RALLY 99 • F-1 WGP
• LEGEND OF ZELDA
• BANJO-KAZOOIE
• DUKE NUKEM 64
• YOSHI´S STORY
• MISSION:IMPOSSIBLE
• MORTAL KOMBAT 4 ...

Número 2 ya en tu quiosco

¡Completa tu colección!

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

ES UNA PUBLICACIÓN DE 

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4) + Guías Platinum, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....



FORMAS DE PAGO

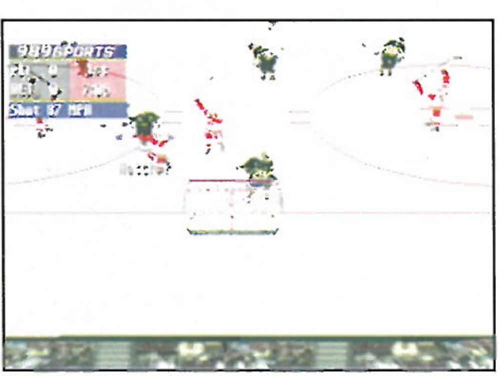
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **989 Studios**
- Distribuidora: **SCEE**
- Precio: **7.490 pts.**
- Jugadores: **De 1 a 8**
- Idioma: **Inglés**

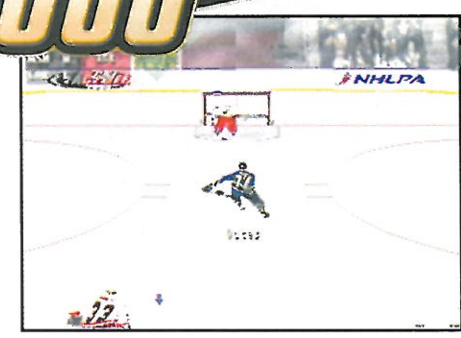
El tercero en discordia

La nueva versión del simulador de hockey sobre hielo de Sony llega con algunas novedades y retoques con respecto a la anterior entrega, y se suma a los dos recientes lanzamientos de hockey para PlayStation.

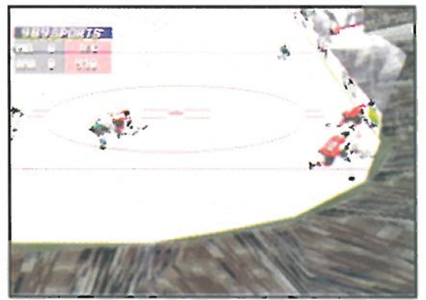














«NHL Faceoff 2000» presenta todas las características que ya poseía en sus anteriores entregas, entre las que se cuentan los modos de juego (partido único, temporada y playoffs), las opciones de configuración de las reglas de juego, y los apartados relacionados con los fichajes, traspasos y demás trasiego de jugadores. Tampoco el sistema de control muestra cambios, continúa sin apenas dificultades y sigue siendo bastante intuitivo, aunque en general no goza de la agilidad y la rapidez de uno de sus grandes competidores actuales, «NHL 2000».

Sí cabe destacar la gran novedad que supone la posibilidad de participar hasta 8 jugadores al mismo tiempo, lo que siempre supone un aumento considerable en las posibilidades de diversión.

Sin embargo, si comparamos a rasgos generales lo que este título aporta al género de juegos de hockey sobre hielo para Playstation, lo cierto es que en el plano de la jugabilidad no termina de ser tan realista y completo como el «NHL Championship 2000», ni, como decíamos, tan rápido y jugable como el «NHL 2000» de EA Sports.

Gráficamente raya a buen nivel (aunque de vez en cuando algunos polígonos "vuelen", como sucede en las repeticiones), y en el apartado de sonido tampoco flaquea (cuenta con un buen comentarista, aunque en inglés), pero por razones jugables nos parece que este título queda un escalón por debajo de los otros dos "NHL-dos-mil" que esta temporada han aparecido para la gris de Sony.

Gráficos:	82
Sonido:	79
Jugabilidad:	79
Diversión:	80

Opinión:

Después de haber probado los tres simuladores que ya han salido para la temporada 2000 sobre este deporte, nos parece que este es el que menos... "chispa" tiene. Es jugable y divertido, en especial con la opción multijugador, pero no termina de enganchar. En cualquier caso, es un juego entretenido y correcto.

Valoración 80



GUÍA MAESTRA POKÉMON
¡HAZTE CON ELLA!
POR LOS EXPERTOS DE
Nintendo Acción
GUÍA PARA SER EL MEJOR ENTRENADOR
Mapas de todos los niveles
Información de los 150 Pokémon
Estrategias para Entrenadores
Los mejores trucos multijugador
POR SÓLO 695 PTA
NINTENDO ACCIÓN
POKÉMON
GUÍA MAESTRA
¡TODOS LOS SECRETOS Y CURIOSIDADES!
¡TODOS LOS TRUCOS PARA ACABAR EL JUEGO!
¡TODAS LAS HABILIDADES DE LOS 150 POKÉMON!
SOLUCIÓN COMPLETA
Acaba el juego
¡Hazte con todos!
Vence a los jefes
Curiosidades
Trucos especiales que no conseguirás en otro sitio.
8 426239 040150 00003
DESCUBRE LOS SECRETOS DE POKÉMON
HOBBY PRESS
YA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 695 PTAS.
Si no encuentras esta guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9:00h. a 14:30h. o de 16:00h. a 18:30h.
a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@hobbypress.es

Una ciudad sumida en el caos, cientos de zombies sembrando el terror y tres valientes dispuestos a poner fin a la situación. Así es esta curiosa mezcla entre shoot'em up y beat'em up con la que Sega continúa su serie «House of the Dead»

El ejército de las tinieblas

Zombie REVENGE

Sega está dispuesta a que ninguna recreativa de la casa que haya logrado cierto éxito en los salones se quede sin pasar por Dreamcast. La última conversión que nos llega, junto a «Crazy Taxi», es este «Zombie Revenge», que ambientado en el mismo universo de la saga «House of the Dead», se puede considerar como una alternativa en tercera persona a la misma. Así, el objetivo consiste también en "limpiar" una ciudad de los cientos de zombies y demás criaturas monstruosas que han tomado las calles. Para ello podemos elegir entre tres personajes que emplearán desde las armas más sofisticadas que vayan encontrando (metralletas, pistolas, palos e incluso un taladro eléctrico) hasta sus propios puños y piernas para ir abriéndose camino.

MEZCLA DE GENEROS

Esta curiosa mezcla entre beat'em up y shoot'em up funciona bastante bien, ya que según el momento podemos elegir atacar cuerpo a cuerpo o a distancia, y se adecua al estilo preferido por cada jugador. Evidentemente, no tiene el aliciente de la pistola que tenía «HOD2», pero gana en libertad de movimientos y en posibilidades de juego. Porque, aunque el camino está ya prefijado de antemano (siempre avanzamos por las mismas zonas y en el mismo orden), los escenarios 3D nos permiten buscar la mejor posición para disparar a los zombies.

Gráficamente, sigue demostrando por qué Dreamcast es la primera consola de nueva generación, puesto que el juego es un calco de la recreativa. Los escenarios están muy detallados, los juegos de luces son continuos, los jefes finales tienen un aspecto impactante, y todo se desplaza a una increíble velocidad.

El único, pero gran problema de «Zombie Revenge», es su escasa duración. No es difícil acabárselo en una tarde, y aunque Sega ha incluido varios modos extra de juego, éstos no son lo suficientemente largos y originales como para alargar el interés más allá de una semana. En definitiva, una conversión realmente espectacular, pero lo más importante en un juego es la diversión, y os advertimos que con este la experiencia es intensa... pero demasiado corta.

Rubén J. Navarro

Lejos de mostrar la lentitud de movimientos y pensamiento de los de «Resident Evil», los zombies nos atacarán con inteligencia, llegando incluso a utilizar armas de fuego para frenarnos.

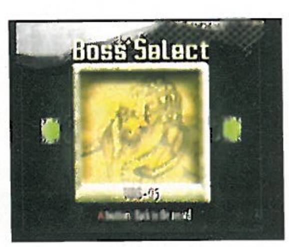
- Tipo: **Shoot'em up/Beat'em up**
- Compañía: **Sega**
- Distribuidora: **Sega**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Los nuevos modos de juego

Como era de esperar, Sega ha incluido un buen número de modos de juego que no aparecían en la recreativa, si bien tampoco alargan demasiado la vida del juego.



FIGHTING. Pelea contra la consola o un amigo como si fuese un juego de lucha.



BOSS. Mide tus fuerzas contra el jefe final de cada nivel. Ya lo vimos en «HOD2».



TRAINING. Permite guardar un personaje en la VM y entrenarlo en minijuegos.



ORIGINAL. Es el modo arcade pero sólo con armas o al contrario, cuerpo a cuerpo.



La curiosa mezcla entre beat'em up y shoot'em up de este juego permite que cada jugador elija su estilo de lucha entre el cuerpo a cuerpo o las armas.

Combate a los monstruos en compañía







Si disponéis de un segundo mando y de un colega con ganas de eliminar a unos cuantos zombies, no dudéis en probar el divertido modo para dos jugadores simultáneos.



Para dar un poco de variedad, hay momentos en los que el desarrollo adquiere tintes de "minijuego". Por ejemplo, habrá que eliminar a veinte zombies para subir a un helicóptero, o pulsar los frenos de un tren durante varios segundos para detenerlo.



Alternativas: *La más clara es «House of the Dead 2». Os toca decidir si preferís eliminar zombies en primera o en tercera persona. Eso sí, «HOD2» os durará bastante más.*



Al final de cada fase nos enfrentaremos a las criaturas más poderosas y abominables.





Al igual que en «HOD2», las zonas de cada nivel están enlazadas por gran número de espectaculares secuencias.

Gráficos: 92

Como es habitual en las conversiones para Dreamcast, resulta casi imposible diferenciarlos de los del arcade original. Soberbios.

Sonido: 87

Disparos, explosiones y música bastante cañera sirven para ambientar sin grandes alardes. Las voces (y los textos) de las escenas cinemáticas están sin traducir, pero tampoco son imprescindibles.

Jugabilidad: 90

Mover a los personajes poligonales por los entornos 3D es muy sencillo, ya que todo se reduce a avanzar y disparar. El único inconveniente lo encontramos a la hora de correr, porque hay que pulsar el botón cuando ya hemos comenzado a andar y resulta un tanto molesto, pero nada importante.

Diversión: 73

La gran calidad técnica y la intensa experiencia de juego quedan oscurecidas por un tiempo de vida muy limitado. Una semana y este juego pasará a engrosar un puesto de honor en vuestras estanterías. Una verdadera lástima.

Opinión:

Hay arcades que soportan muy bien la conversión a consola, como ha demostrado «Crazy Taxi». Sin embargo, este «Zombie Revenge» no sale bien parado, ya que a pesar de resultar muy divertido mientras intentamos llegar al final no deja demasiadas ganas de jugar tras haberlo terminado un par de veces. Desde luego, si lo adquirís ya sabéis que la cosa dura más bien poco...

Valoración 74

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Psygnosis**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Si os estáis preguntando qué os ofrece de nuevo esta segunda entrega de uno de los juegos de carreras más peculiares de PlayStation, la respuesta es bien sencilla: Velocidad, mucha velocidad.

A toda pastilla

Rollcage Stage II

Esta segunda entrega se basa en la misma premisa que el juego original. Se trata de competir a los mandos de un automóvil futurista que no sólo es prácticamente indestructible sino que también pude subirse por las paredes y dar vueltas de campana como si tal cosa. Sin embargo, las novedades introducidas son apreciables, si no en el planteamiento del juego, sí en cuanto a sus posibilidades.

Para empezar, el número de modos de juego se ha multiplicado. Nada menos que 12 modos individuales y 11 para dos jugadores. Al principio del juego, eso sí, no estarán todos disponibles, pero a medida que vayas completando unos se irán abriendo otros. Destacan especialmente los modos de combate para dos jugadores que, en un total de cuatro, hacen de «Rollcage 2» una experiencia a dos bandas mucho más interesante de lo que nunca fue su primera parte.

Pero si por algo se distingue este juego es por la increíble rapidez con la que se mueven los vehículos en la pantalla. La potencia de PlayStation ha sido muy bien aprovechada para conseguir una sensación de velocidad verdaderamente asombrosa. Lástima que esa velocidad vuelva a provocar en muchas ocasionas que nuestro coche se descontrole, dé más vueltas de campana de las necesarias y nos haga perder posiciones con más asiduidad de la que el límite de la paciencia desearía. Vamos, la misma cantinela de la primera parte.

Afortunadamente, también se ha reservado algo de esa potencia para mejorar el aspecto gráfico del juego, especialmente en el apartado de los efectos luminosos que ahora resultan todavía más vistosos.

Sigue siendo un juego entretenido, pero sin la fuerza de los mejores.

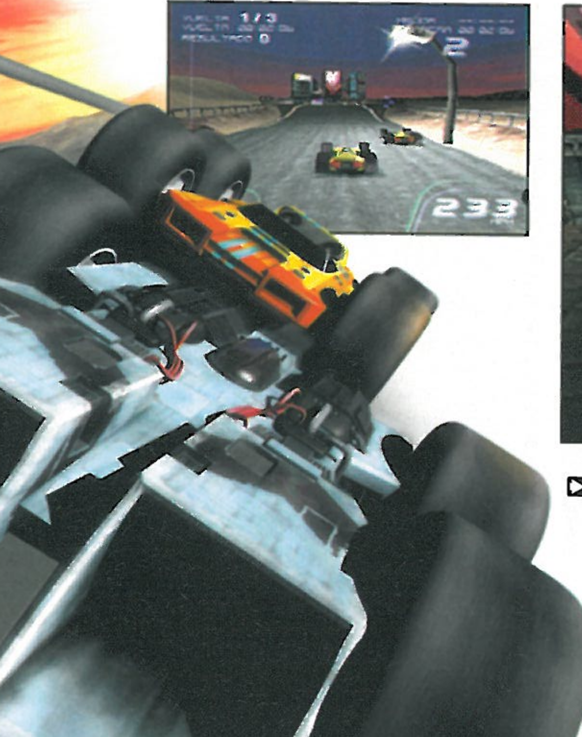




En el modo Terreno Escabroso tendremos que demostrar nuestra pericia como conductores conduciendo por un circuito suspendido en el vacío.



En los modos de combate para dos jugadores ganará el que más puntos logre utilizando contra su rival las armas desperdigadas por todo el escenario.







La introducción de elementos meteorológicos, como la lluvia, no hace que la velocidad del juego se resienta, aunque disminuye sensiblemente la distancia de visión.

Gráficos:	87
Sonido:	84
Jugabilidad:	79
Diversión:	82

Opinión:

A pesar de que el planteamiento del juego sigue siendo el mismo, sus posibilidades han aumentado considerablemente. Sigue presentando algunos aspectos jugables discutibles y carece de la "chispa" de los grandes, pero no deja de ser un juego entretenido y muy, muy rápido.

Valoración 82



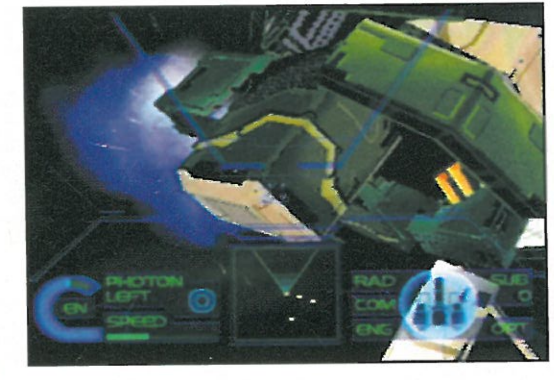
- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **Namco**
- Distribuidora: **Sony**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

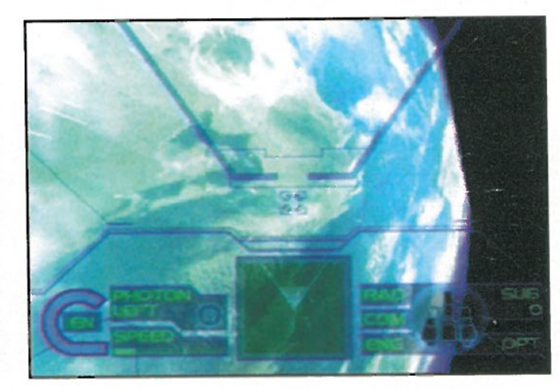


Batallitas espaciales

STAR IXIOM

Namco ha decidido rescatar del olvido a uno de sus primeros juegos de PlayStation y nos ofrece esta secuela del clásico «Star Blade Alpha»







En cualquier momento podemos acceder a esta pantalla desde la que estudiar el siguiente objetivo.

Muchos de vosotros recordaréis uno de los primeros shoot'em up que tuvimos ocasión de ver en PlayStation. Su nombre era «Star Blade Alpha», y nos colocaba a los mandos de una nave con el único objetivo de mover un punto de mira para eliminar naves alienígenas mientras nos desplazábamos por una ruta prefijada. Pese a la evidente novedad de los gráficos 3D, el juego no llegó a calar del todo en los jugadores, quizá debido a su excesiva simplicidad.

Pues bien, Namco ha decidido probar fortuna de nuevo, desarrollando el concepto en el que se basaba aquél juego, pero intentando potenciar aspectos como la libertad de movimientos y la profundidad de juego. Así, ahora es posible moverse libremente por el espacio al estilo «Colony Wars», y tenemos a nuestra disposición una base desde la que seleccionar cualquiera de las tres naves disponibles e introducir nuevos elementos en ellas, como láseres o escudos. El juego comienza con un modo de entrenamiento donde aprenderemos el manejo de la nave, para luego pasar a los modos "Command" y "Conquest", con misiones donde desarrollar el "supuesto" aspecto estratégico del juego. Y digo supuesto porque, si bien hay una pantalla desde la que estudiar la posición de los distintos objetivos, la verdad es que a la hora de jugar, todo se reduce a disparar al más puro estilo arcade. Además, tampoco los gráficos muestran un nivel muy elevado para estos tiempos. En fin, que teniendo a mano la nueva entrega de «Colony Wars», este juego queda más bien "fuera de órbita".



En la base podemos presenciar varios diálogos entre personajes que intentan añadir algo de historia al juego, aunque no llegan a conseguirlo.



Esta actualización incluye tres naves (dos más que «Star Blade») y la posibilidad de añadirle componentes.

Gráficos:	68
Sonido:	70
Jugabilidad:	74
Diversión:	65

Opinión:

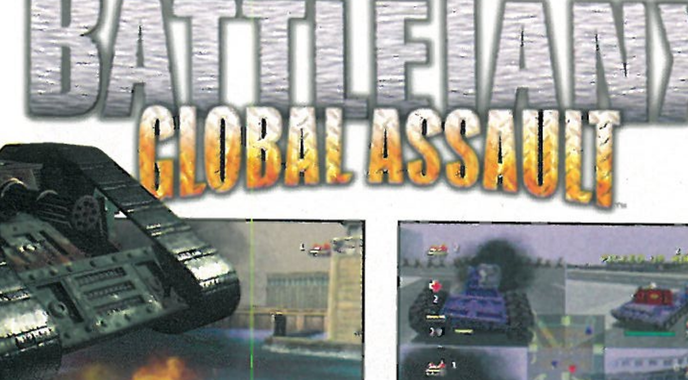
Este segundo intento tampoco le ha salido bien a Namco. Pese a ofrecer completa libertad de movimientos e introducir novedades en el concepto en que se basaba «Star Blade», sigue siendo demasiado simple como para competir con el gran monstruo del género, «CG: Red Sun», más completo en todos los sentidos.

Valoración 68

- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **3DO**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

«EsTANKado» en el desarrollo

BATTLETANX GLOBAL ASSAULT





Si ya de pequeño te dedicabas a destrozar las casas de muñecas de tu hermanita, y a pisotear cuantos juguetes se cruzaban en tu camino, «Battletank» es tu juego. Parece que cuanto mayor es la potencia de fuego, más divertido es destruir, y claro, montado sobre un tanque no hay edificio que se resista, eso si es que consigues sobrevivir al interminable asedio de los acorazados enemigos que pueblan las calles del último lanzamiento de 3 DO.

Por lo demás, el cartucho no da mucho de sí, ya que el resultón apartado técnico queda empañado por una molestísima niebla que lo cubre casi todo, y lo repetitivo de su desarrollo, basado en recorrer 24 apocalípticas (e interminables) ciudades en busca de enemigos cada vez más complicados, hace que tras las primeras partidas el juego acabe resultando aburrido.

Además, los tanques no se diferencian mucho entre sí -aunque su control es sencillo y se mueven con velocidad- y el modo para varios jugadores, sin sufrir ralentizaciones, reduce el horizonte hasta el límite de la ceguera. Aunque enganche al principio, el resultando final no pasa de aceptable.





Los 12 tanques disponibles no muestran diferencias en el control, aunque son rápidos y manejables.



Gráficos:	76
Sonido:	76
Jugabilidad:	77
Diversión:	65
Valoración	70

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Sólo para incondicionales

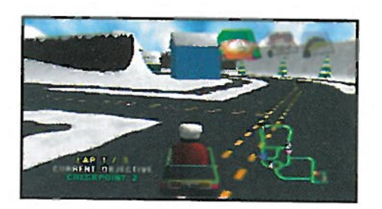
SOUTH PARK RALLY



Pese al escaso seguimiento que ha tenido en nuestro país la serie de dibujos animados South Park, resulta curioso el gran número de juegos basados en ella que nos están invadiendo. Desgraciadamente ni siquiera los más devotos seguidores de estas irreverentes aventuras podrán encontrar una sola característica positiva en el juego que nos ocupa, «South Park Rally».

Y eso que posee todos los elementos considerados como "característicos" del género: muchos personajes para elegir, abundancia de pistas y gran variedad de armas y otros objetos. El problema es que todo ello lo combina con una realización técnica bastante pobre y con unos gráficos de muy baja calidad. Ni siquiera la jugabilidad se salva, pues el control de los vehículos es cuando menos defectuoso, mientras que el diseño de los circuitos, que al parecer pretendía ser original, sólo resulta confuso y ralentiza aun más la acción.

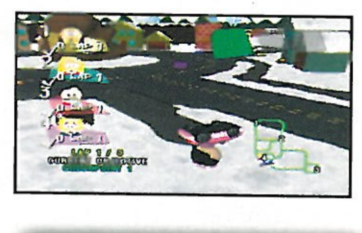
En fin, que incluso los más foforos de la serie South Park no tendrán problemas para encontrar juegos basados en ella mucho mejores que éste.



Los recorridos se cruzan una y otra vez consigo mismos haciendo que elegir la dirección correcta sea casi una labor detectivesca.



Al utilizar las diferentes armas se disparan efectos visuales de pésima calidad.





La cara de Sadam Husseim llena la pantalla. Quizá los seguidores de la serie cojan el chiste...

Gráficos:	55
Sonido:	54
Jugabilidad:	60
Diversión:	55
Valoración	58

Tipo: **Beat´em up**
Compañía: **Studio 3**
Distribuidora: **Virgin**
Precio: **N.D.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Inglés.**

Tortas a porrillo

Crisis beat



Podrás recoger y utilizar armas de fuego tras derrotar a ciertos enemigos, pero su duración será muy limitada.



Los puñetazos y patadas se convierten en llaves de lucha al acercarse mucho a los enemigos.

Este juego nos ofrece un beat´em up de scroll lateral para dos jugadores en el más puro y clásico estilo del género, como no lo habíamos visto desde «Final Fight». Todo consiste en avanzar hacia delante aporreando a cada enemigo que se cruce por delante (que serán bastantes).

No es que el argumento sea demasiado importante, pero para que os situéis, la acción transcurre a bordo de un trasatlántico que ha sido tomado por un grupo terrorista, y tú eres el encargado de solucionar el problema.

En el juego podrás elegir entre cuatro personajes para controlar, cada uno de ellos con sus propios movimientos y combos, desde una modelo que hace llaves de lucha libre hasta un agente secreto tan chulo que lucha con las manos en los bolsillos (increíble pero cierto). Su control es sumamente sencillo, sin mas complicación que saber cuándo dar un puñetazo y cuándo una patada. Tanto es así que el mayor defecto que se le puede achacar a este juego es el de resultar demasiado simple y fácil incluso en un nivel alto de dificultad.

El nivel tecnológico está algo desfasado, teniendo en cuenta que el juego salió hace mucho tiempo en Japón.

En cualquier caso, el juego tiene su gracia, pero no deja de ser un producto de segundo nivel sólo para muy fanáticos.



Cada personaje dispone de un ataque especial exclusivo de gran potencia. Desgraciadamente cada vez que lo use perderá un poco de energía.



Tipo: **Lucha**
Compañía: **Studio 3**
Distribuidora: **Virgin**
Precio: **N.D.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

La lucha no deja las 2D

Guilty Gear

Parece que la lucha en 2D vuelve a ponerse de moda en las consolas, y este juego del desconocido grupo Team Neo Blood es un buen ejemplo.

«Guilty Gear» posee una plantilla de diez personajes que puede ser ampliada a trece derrotando a los jefes. Aunque su diseño no es demasiado original sí que ha sido cuidado hasta el extremo, utilizando una estética cercana al manga que resulta atractiva.

Sin duda el aspecto más destacado del juego es la gran variedad de movimientos y combos de los personajes, así como la correcta calidad técnica de sus animaciones. En este sentido el juego nada tiene que envidiar a la mayoría de los productos de Capcom. Por desgracia ha habido que pagar un precio por esa calidad y éste ha sido el de unos escenarios prácticamente inertes y cierta pixelización en los movimientos especiales (esos que hacen que la pantalla se llene de luces y colores).

En cuanto a la jugabilidad, el control de los personajes es sencillo y la respuesta es rápida y precisa, lo que da lugar a combates rápidos e intensos en los que, además, los tradicionales combos se suceden a un ritmo vertiginoso. Desgraciadamente, el número de opciones incluidas es muy limitado pues el juego sólo cuenta con los modos arcade, versus y práctica, y no permite modificar apenas nada más, ni siquiera parámetros tan básicos como la dificultad o el número de asaltos. Esto puede repercutir negativamente en la duración de la vida útil de un juego que, por lo demás, nos ha sorprendido gratamente.



Algunos personajes luchan con sus propias manos, pero otros utilizan diferentes armas, lo que aumenta la variedad del juego.



A la hora de enlazar ataques, no es difícil alcanzar combos con cantidades de dos dígitos.

El juego no está exento de ciertos toques de humor, especialmente en las animaciones de la muerte de un luchador.

Gráficos:	75
Sonido:	70
Jugabilidad:	80
Diversión:	78

Valoración 76

LOS MEJORES PERIFÉRICOS A LOS MEJORES PRECIOS

PLAYSTATION



MANDO Standart
990 Ptas.

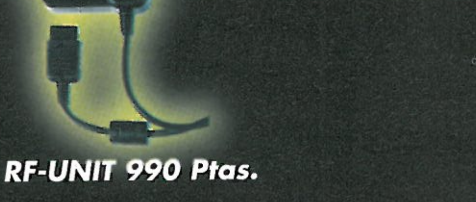
MANDO Dual Shock
3.490 Ptas.



PISTOLA G- 45
6.490 Ptas.



EXTENSIÓN 690 Ptas.



RF-UNIT 990 Ptas.



RGB+ GUNCOM 990 Ptas.



MEMORY CARD
1MB 1.090 Ptas.
4MB 2.490 Ptas.
8MB 2.990 Ptas.

GAME BOY

FUNDA 2.590Ptas.
GB/GBP/GBC

PROTECTOR
890 Ptas.





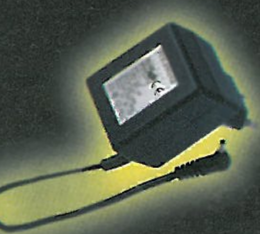
UNIVERSAL LINK CABLE
GB/GBP/GBC 1.390 Ptas.



BAT. + ADAP. CORRIENTE
GBC/GBP 2.190 Ptas.



LUZ Y LUPA GBC 940 Ptas.



GBP/GBC
AC/DC 990 Ptas.

NINTENDO 64



RUMBLE PACK N64
1.990 Ptas.

TARJETA MEMORIA
1MB 1.090 Ptas.



CABLE EXTENSION 690 Ptas.

Distribuido por Aplisoft & IDED
Rambla Can Mora, 15. e-mail: apl@jet.es Tel.: 93 589 54 44-Fax 93 589 49 69 08190 Sant Cugat - Barcelona





- Tipo: **Puzzle**
- Compañía: **Activision**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **6.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Mickey juega el Tetris



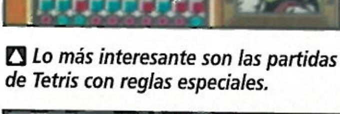
Si hay algún juego apropiado para una consola portátil, se trata sin duda del «Tetris». Ahora bien, después de haber aparecido "tropecientas" versiones tanto para GB como incluso para las numerosas maquinitas "Game & Watch" que inundan el mercado, un nuevo «Tetris» necesita un buen número de novedades para lograr convencer.

Este es el caso de «Magical Tetris», un juego que ya ha sido lanzado recientemente para N64 y PSX, y que en esta versión para portátil nos ha parecido más que interesante.

El juego ha heredado de sus hermanos mayores todos los modos de juego, con sus múltiples variantes de Tetris en cada uno. Lo más interesante, junto a la opción para 2 jugadores mediante el cable link, es el modo "historia", en el que nos moveremos por un mapa buscando a otros personajes que nos retarán a diversas partidas de Tetris, cada uno con unas reglas y objetivos.

En general, este título aporta un buen golpe de aire fresco a un juego exprimido hasta la saciedad, y desde luego, a poco que os pongáis con él, no vais a poder despegaros de vuestra portátil...

Lo más interesante son las partidas de Tetris con reglas especiales.







- Tipo: **Party game**
- Compañía: **Disney Interactive**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **5.490 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4 (alternativamente)**
- Idioma: **Castellano**

Belleza interior



En esta ocasión, los personajes de la entrañable película de Disney protagonizan un juego para GB Color dentro del adictivo género de los Party Games, es decir, una especie de juego de la Oca en el que tendremos que realizar algunos mini-juegos en función de la casilla en la que caigamos.

Para ello, podemos participar en varios modos de juego: Historia (en el que se sigue el argumento de la película), Tablero (para jugar en un único tablero, sin argumento), Desafío (para intentar batir el récord de cada mini-juego), y Práctica.

El juego resulta de lo más entretenido por lo variado de sus mini-juegos, pero presenta el problema de su escasez: únicamente hay 9, por lo que terminan por repetirse demasiado a menudo y acaban cansando. Eso sí, durante el tiempo que lo juguemos (hasta 4 personas alternativamente), disfrutaremos de lo lindo poniendo a prueba nuestra habilidad y agudeza visual en mini-juegos como el tiro a la diana, evitar que unos troncos caigan al suelo o esquivar los ataques de perros hambrientos.

En definitiva, un juego muy, muy divertido, pero de vida muy, muy corta.

Nos movemos mediante tiradas de dado a lo largo de unos tableros con las caras de los personajes de la peli.





Hay pocos juegos, pero la verdad es que todos son muy entretenidos.



Gráficos:	75
Sonido:	78
Jugabilidad:	80
Diversión:	70

Valoración 71

- Tipo: **Recopilatorio**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

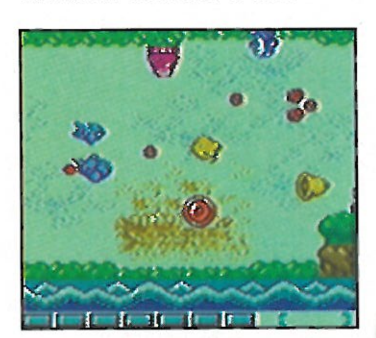
Macedonia de grandes clásicos

GAME BOY Collection 2

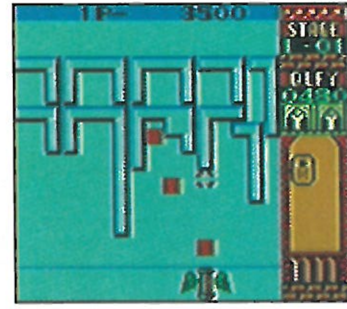
Los chicos de Konami se han empeñado en devolvernos los buenos ratos pasados con sus primeros lanzamientos para GB, y después de los «Castlevania», «Contra», y «Gradius» del primer volumen, vuelven con un cartucho tan interesante como el anterior y mucho más variado en cuanto a géneros. Los simpáticos personajes de «Parodius» regresan en un frenético matamarcianos repleto del más extravagante sentido del humor, que, sin duda, constituye el título más fuerte del cartucho. Además, aquellos aficionados a los clásicos machacabotones, lo pasarán de lo lindo volviendo a competir con el primer «T&F» que apareció en la portátil, y por otro lado, «Frogger» y «Block Game», dos adictivos puzzles, completan un lanzamiento que, aunque algo anticuado, sigue mostrando las virtudes jugables que convirtieron a estos juegos en superventas.
Aunque las versiones son exactas a las que ya hicieron su aparición, su nuevo apartado gráfico y la posibilidad de volver a jugar con estas pequeñas reliquias de casi 10 años, justifican de sobra hacerse con el cartucho.



«Track & Field» sigue resultando tan adictivo como hace 10 años.






«Block Game» propone una curiosa revisión de «Tetris».



- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Studio 3**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **N.D..**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

El Street Fighter más técnico

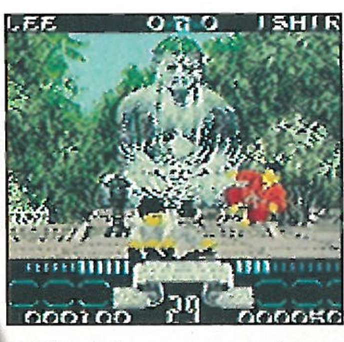






Sólo los más veteranos recordarán el «IK» que arrasó en 8 bits, un trepidante arcade de lucha en el que controlábamos un experto karateka que se enfrentaba con una cuadrilla de luchadores mostrando un reducido numero de golpes reales. Con la versión de Amiga llegaron nuevos luchadores, modos de entrenamiento, y un impresionante apartado gráfico, aunque conservaba el peculiar estilo de lucha del primer juego, y eso es exactamente lo mismo que vamos a encontrar en esta versión para Game Boy Color.

Esta vez contamos con 12 karatekas -bastante similares entre sí- que se batirán en espectaculares escenarios ambientados en conocidos lugares del mundo, y que cuentan con un interesante elenco de golpes y llaves de lo más real. Sin embargo, este realista planteamiento hace que la jugabilidad disminuya hasta resultar a veces frustrante, y que los combates se repitan constantemente, lo que unido a la escasez de movimientos, resta interés a este prometedor cartucho. Eso sí, en «IK», podemos reconocer uno de los más cuidados apartados técnicos que hemos podido ver en un juego de lucha para la portátil de Nintendo.


El control, aunque muy realista, no resulta sencillo ni intuitivo.

Gráficos:	90
Sonido:	84
Jugabilidad:	68
Diversión:	70

Valoración 72

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Crystal Dynamics**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Un lagarto en la TV

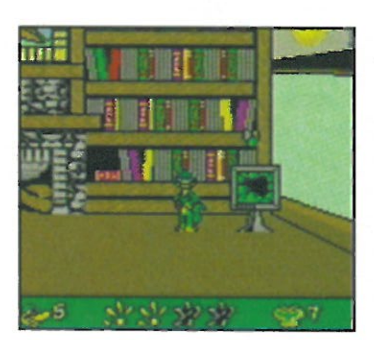


Este viejo conocido al que ya tuvimos la suerte de ver en GBC con «Enter the Gecko», vuelve a tener problemas con su enemigo Rez, que ahora ha raptado a uno de los mejores agentes de la agencia secreta para la que trabaja nuestro amigo.

Como el bueno de Gex se atreve con todo, ya supondréis que nos toca ayudar a este agente secreto a escapar, y para ello vamos a tener que recorrer seis niveles de desarrollo plataformero que, como en el cartucho anterior, están ambientados en teleseries y películas de cine: el antiguo Egipto, los "westerns", las pelis de misterio y terror, los dibujos animados y las aventuras de superhéroes.

Nuestro objetivo principal vuelve a ser el de recuperar una serie de mandos de televisión para ir accediendo a los distintos mundos hasta llegar al enfrentamiento final contra Rez. Lo cierto es que, aunque gráficamente se nota una gran mejora, el desarrollo del juego presenta muy pocas variantes con respecto al anterior. Hay objetivos secundarios muy originales (como crear esculturas de hielo o eliminar a un clon malvado de "Santa Claus") pero poca cosa más.

Lo que no nos gusta nada es un pequeño defecto en su jugabilidad, como es la inexplicable dificultad que supone realizar el salto doble que, dada la frecuencia con que se utiliza, resulta bastante molesto. Dejando esto aparte, los que disfrutasteis con la primera entrega lo haréis igualmente con esta secuela, que pese a no presentar demasiadas novedades, sigue teniendo un desarrollo muy divertido, aunque esperamos que si hay una tercera parte los cambios sean más evidentes. Y para los que no la conocierais, supone un buen modo de iniciarse en el divertido mundo de este peculiar lagarto.







El rey de los disfraces





Como buen agente secreto, Gex sabe pasar desapercibido disfrazándose según el ambiente de cada mundo: lo veremos en plan Sherlock, de egipcio, de vaquero...



Para acceder a nuevos canales de TV tenemos que ir consiguiendo los distintos mandos a distancia.



En cada mundo hay que cumplir varias misiones. Por cada una que resolvamos, obtendremos un mando.

Gráficos:	88
Sonido:	85
Jugabilidad:	80
Diversión:	85

Opinión:

Este juego repite la misma fórmula de su antecesor, mejorando el apartado gráfico y manteniendo la estupenda ambientación, pero sin introducir casi novedades a nivel de juego. Sigue siendo muy divertido, pero con más cambios y mejorando los fallos de control, podría haber llegado todavía más alto.



Hobbyland 2000

Feria del Ocio Juvenil de MADRID

Cardial 91 653 08 39

EXPO Cómic

3er Salón del **Cómic** y la **Ciencia Ficción** de MADRID

EXPO Juegos

1er Salón de **Juegos de Rol y Estrategia** de MADRID

EXPO Games

2º Salón del **Video Juego** de MADRID

PALA CIOS

Estaciones: Lago 10
Puerta del Ángel 6
Alto de Extremadura 6

Autobuses:
31 - 33 - 36 - 39 - 65

17, 18, 19 de marzo

Pabellón de Cristal de la Casa de Campo de MADRID

Organiza



Promueve



TV Oficial



Emisora Oficial



Colaboran

HOBBY PRESS

PLANETA DeAGOSTINI COMICS





www.feriadelcomic.com



Los recomendados

PLAYSTATION

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Gran Turismo (Platinum)
3. Ridge Racer Type 4

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor
3. Alien Trilogy (Platinum)

FÚTBOL
1. FIFA 2000
2. ISS Pro Evolution
3. Esto es fútbol



El juego de Konami tenía reservado un espacio en esta sección desde hace meses. De nuevo vuelve a ser la gran alternativa de «FIFA».

ACCIÓN
1. Driver
2. Syphon Filter
3. La Amenaza Fantasma

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2000
2. KO Kings 2000
3. I. Track & Field II

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Populous
3. Theme Hospital

ROL
1. Final Fantasy VIII
2. Final Fantasy VII (Plat.)
3. Alundra

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. Broken Sword II

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR



La esperada nueva entrega de «Resident» se convierte en un juego imprescindible en PlayStation.

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Ape Escape
3. Abe´s Exoddus

VARIOS
1. Beatmania
2. Bust a Move 2 (Platinum)
3. Um Jammer Lammy

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- FIFA 2000
- FINAL FANTASY VIII
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 2 (Platinum)
- RESIDENT EVIL 3 NEMESIS
- SOUL REAVER
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1. Star Wars: Racer
2. F-1 World GP (P. Choice)
3. World Driver

LUCHA
1. WWF Attitude
2. Super Smash Bros
3. Mortal Kombat 4

DEPORTIVOS
1. 1080° Snowboarding
2. NBA Jam 2000
3. Centre Court Tennis

SHOOT'EM UP
1. Rogue Squadron
2. Forsaken

PLATAFORMAS
1. Super Mario 64
2. Donkey Kong 64
3. Rayman 2

ROL
1. The Legend of Zelda: Ocarina of Time

FÚTBOL
1. ISS '98
2. FIFA '99

ACCIÓN
1. Goldeneye (P. Choice)
2. Turok 2
3. Jet Force Gemini

ESTRATEGIA
1. Command & Conquer

VARIOS
1. Mario Party
2. The New Tetris

AVENTURA
1. Resident Evil 2
2. Shadowman
3. Mission: Impossible

Imprescindibles
- DONKEY KONG 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- RAYMAN 2
- RESIDENT EVIL 2
- STAR WARS: EPISODIO I. RACER
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- TUROK 2



Resident Evil 3

GAME BOY

VELOCIDAD
1 V-Rally '99 (Color)
2 F-1 WGP II (Color)

ROL
1 The Legend of Zelda (Color)
2 Conker's Pocket Tales (Color)
3 Pokémon

LUCHA
1 Street Fighter Alpha
2 Killer Instinct
3 King of Fighters

ACCIÓN
1 Turok Rage Wars (Color)
2 Duke Nukem (Color)
3 Turok 2

PLATAFORMAS
1 Mario Bros DX (Color)
2 Wario Land 2 (Color)
3 Super Mario Land 3

FÚTBOL
1 Ronaldo V-Football
2 ISS '99 (Color)

DEPORTIVOS
1 All Star Tennis (Color)
2 Track & Field II (Color)
3 Mario Golf (Color)

AVENTURA
1 Mission: Impossible
2 Quest for Camelot (Color)
3 Mickey's Adventure Racing (Color)

VARIOS
1 Tetris (Color)
2 Game & Watch Gallery 2 (Color)
3 Pacman (Color)

Imprescindibles
- MARIO BROS DX
- POKÉMON
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TUROK RAGE WARS
- V-RALLY 99

DREAMCAST

DEPORTIVOS
1 NBA 2K
2 NBA Showtime
3 Ready To Rumble


La calidad de este simulador de basket nos ha dejado a todos muy sorprendidos. Todo un juegazo.

LUCHA
1 Soul Calibur
2 Power Stone
3 Street Fighter Alpha 3



La incombustible saga de de lucha de Capcom vuelve a colocarse entre los mejores de su género.

AVENTURA
1 Shadowman
2 Blue Stinger

ACCIÓN
1 Crazy Taxi
2 Soul Fighter
3 House of The Dead 2


La conversión de este divertido arcade se muestra como uno de los mejores juegos que hay para Dreamcast.

PLATAFORMAS
1 Sonic Adventure

VELOCIDAD
1 Speed Devils
2 Sega Rally 2
3 Monaco GP 2

Imprescindibles
- BLUE STINGER
- CRAZY TAXI
- HOUSE OF THE DEAD 2
- NBA 2K
- NBA SHOWTIME
- SEGA RALLY 2
- SHADOWMAN
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- SPEED DEVILS

La compra del mes

PLAYSTATION: Nadie duda que el juego estrella de este mes es el flamante **«Resident Evil 3 Nemesis»**, una aventura que no debe faltar en vuestra colección. Para gustos más concretos, tampoco hay que olvidar la llegada de **«ISS Pro Evolution»** o **«Beatmania»**

DREAMCAST: Dos juegos bien diferentes se convierten en nuestros recomendados para la compra de este mes. Por un lado la diversión desenfadada de **«Crazy Taxi»**, y por otro la calidad exquisita del mejor baloncesto del mundo con **«NBA 2K»**. Dos de los mejores juegos que puedes encontrar en esta consola.

NINTENDO 64: No ha sido un mes de grandes lanzamientos en la consola de Nintendo. En cualquier caso, **«Top Gear Rally 2»** y **«Toy Story 2»** son dos buenas opciones en coches y plataformas respectivamente.

GAME BOY: Si te gustan los puzzles, hazte con **«Magical Tetris Challenge»**.



Crazy Taxi



INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2™
CONCURSO
DEMUESTRA QUE ERES EL MEJOR JUGANDO A INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2 Y CONSIGUE UN VIAJE A LAS PRÓXIMAS OLIMPIADAS
KONAMI TE REGALA UN
VIAJE A SIDNEY
1 Contesta a las preguntas abajo indicadas



2 Las cuatro personas seleccionadas entre las revistas Hobby Consolas y Playmanía competirán en nuestra redacción por el puesto en la gran final.

3 El ganador viajará a la ciudad europea elegida para competir en la final internacional. Si eres el mejor ganarás un fantástico viaje a Sidney para dos personas para presenciar las próximas

OLIMPIADAS DE SIDNEY 2000.

PREGUNTAS

1.- ¿Cuántas pruebas presenta «International Track & Field 2»?
a) 4
b) 12
c) 116

2.- ¿ Cuál de éstas pruebas no aparece en el juego?
a) Lanzamiento de jabalina
b) Salto de Longitud
c) Petanca

3.- ¿Cuál de estos países no participa en las olimpiadas de «Track & Field 2»?
a) España
b) Estados Unidos
c) Burkina Fasso

BASES DEL CONCURSO

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO TRACK & FIELD 2 (HOBBY)"
2.- Este concurso se publica en las revistas Playmanía y Hobby Consolas.
Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán CUATRO en total, DOS de la revista Hobby Consolas y otras DOS de la revista Playmanía. Estos cuatro concursantes jugarán una competición que consistirá en competir en una carrera de 100 metros en el juego «International Track & Field 2». La competición tendrá lugar el día 25 de Abril en la redacción de Hobby Press. El ganador representará a España en la final que se celebrará en una ciudad europea. Los cuatro ganadores recibirán un estupendo lote de premios de «International Track & Field 2». El premio incluye viaje de ida y vuelta para dos personas en el mes de Septiembre, estancia en hotel y entradas para presenciar la final de la carrera de los 100 metros libres masculinos que se celebrará en las próximas Olimpiadas de Sidney 2000.
3.- La elección de los concursantes que participarán en la eliminatoria que se se realizará el 26 de Abril en Hobby Press se realizara el 10 de Marzo de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Abril de la revista Hobby Consolas.
4.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
5.- En el próximo número de Hobby Consolas y Playmanía se publicará el nombre de la ciudad europea donde se celebrará la final internacional.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: KONAMI y HOBBY PRESS

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE Y APELLIDOS:

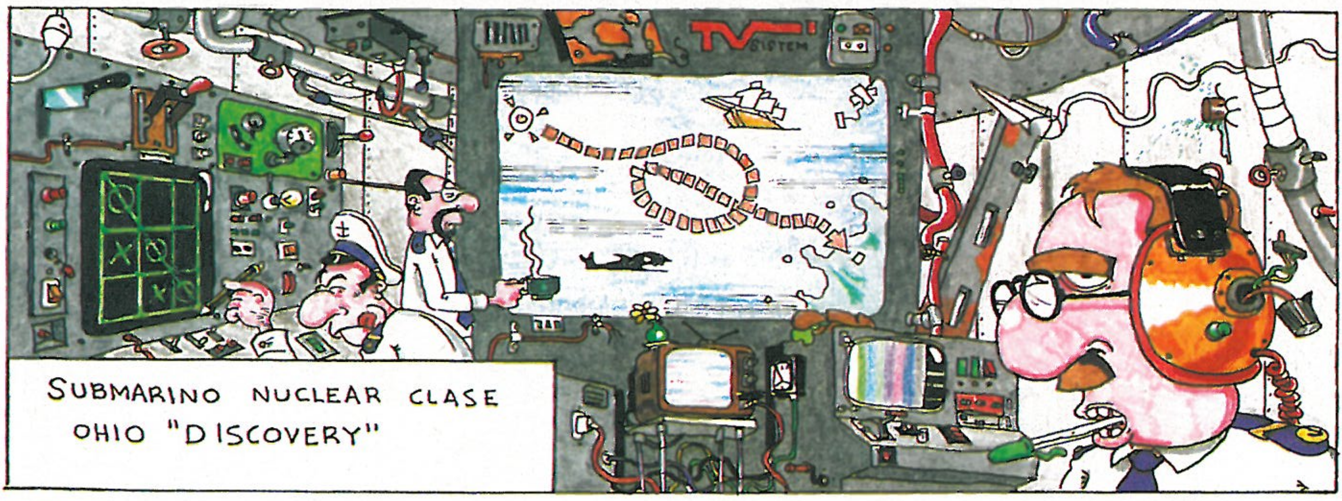
DIRECCIÓN: C.POSTAL:

LOCALIDAD: PROVINCIA:

TELÉFONO: RESPUESTAS: 1: 2: 3:

Francisco Javier Gamboa Andrades

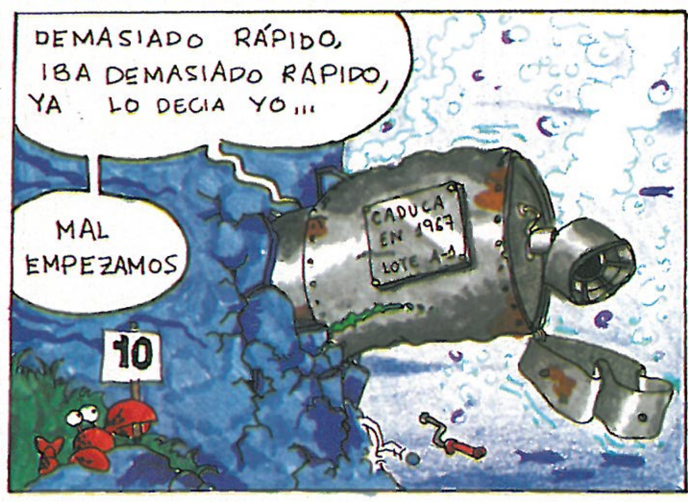
3er Premio














JO, QUE DE PORQUERIA


AHORA, SIGILOSO COMO UN GATO, ME CUELO EN EL ASCENSOR
QUE SUEÑO TENGOO


UY, QUÉ LECHE
BLOM
FLASH


¿HAS OIDO ALGO, COMO UN RUIDO?
¿QUÉ?


AL PRIMER PISO, Y SIN MIRAR, QUE ME ESTOY CAMBIANDO
PARA LO QUE HAY QUE VER...
ARRIBA
ABAJO


SI VOY CORRIENDO, SEGURO QUE NI ME VEN ESTOS
JI JI


SIENDO TAN ESTÚPIDO, NO CREO QUE DE PROBLEMAS
ESTOY CONTIGO, QUE LO COJAN AHÍ ADENTRO LOS DEMÁS...
ESTOO... JE JE, HOLA, ¿UN DONATIVO PARA LOS POBRES?


ME HA COSTADO EL PAQUETE DE TABACO, PERO AL MENOS, HE PASADO.
LO QUE NO SÉ ES LO QUE VOY A FUMAR YO AHORA
SHH


AQUÍ ESTÁ EL JEFE DE DARPA, BAJARÉ CON CUIDADO...


¡HALA, OTRO GUARRAZO!
AY
¡PLOF!


HOLA, VENGO A SALVARLE, SEÑOR REHÉN
TOME LA TARJETA, PORQUE ME ESTÁ DANDO UN MAREILLOO !!!
NIVEL 1


ESTOO... CORONEL, EL JEFE DE DARPA ESTAA... DORMIDO QUE MEJOR NO LO MOLESTO ¿NO?
FSSS FSSS


PUES NADA, SEGUIRÉ INVESTIGANDO, QUE ES LO MIO
B1
B2
SÓTANO
JARDÍN
?


UY, SI LO SÉ ME TRAIGO ALGO DE ABRIGO
PORQUE LA VACUNA DE NAOMI ES UNA MIERDA
LA VERDAD SEA DICHA


¡SNAAKE! ¡ESTÁS ACABADO, NO PODRÁS ACABAR CON EL TANQUEE!
GROAR


PERO BUENO, ¿PORQUÉ NO ARRANCA EL CACHARRO ESTE? HOMBRE...
A VER SI VA A SER DE LA BUJÍA QUE LE HE QUITADO
PUES NO SÉ HIJO
Y ENCIMA SIN MUNICIONES
JE


HOLA... OYE, TIENES UN TRAJE INVISIBLE LA MAR DE CHULO SI...
GRACIAS TIO
SI, AY, CHULISIMO
AY


BUENO, AHORA TOCA EL PSICO MANTA ESE, SEGÚN LA GUÍA DEL HOBBY CONSOLAS
QUE ME LA HE ESTUDIADO ANTES DE VENIR POR CIERTO.


¡AAH! SNAKE, TE ESPERABA, ¡VOY A LEER TU MENTE!


CIELOS, NO PUEDO, ¿QUÉ PASA?, ¿HAS CAMBIADO EL MANDO DE PUERTO?
NO, VA A SER QUE YO NO PIENSO, Y HAY POCO QUE LEER...


JA, JE JI JO JU...JA JE JI JO JU...JA...
AL POBRE SE LE HA IDO LA OLLA
ANIMALITO
CUACK


¡ALTO!
ESTOO... NO CREA, ESTATURA MEDIA, TIRANDO A BAJITO, JE


Y AHORA SNAKE, ¿DONDE ESTÁN LAS LLAVES?
NO SEE... ¿EN EL FONDO DEL MAR, MATARILE?


VALE, PUES TOMA...
¡¡¿PERO?!!
¡¡PERO!!

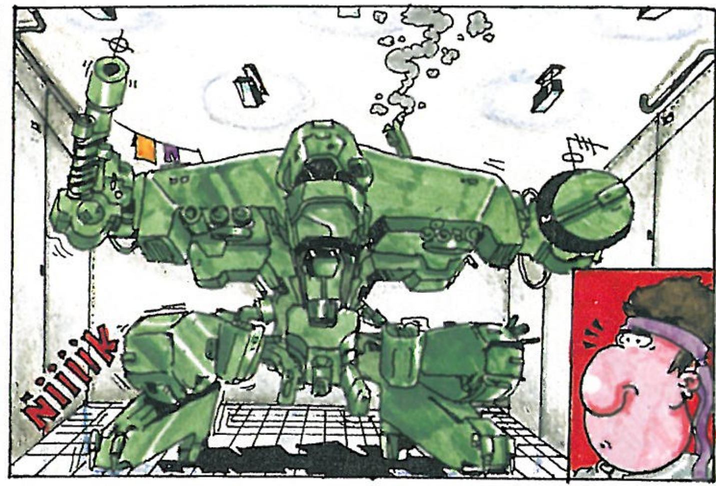

OYE, OCELOTE, NI SE TE OCURRA PARAR, ¡CÓMO VIENE ESTO PARA LOS RIÑONEEES!!!
AGARRADLO, QUE SE PIERDE
LO MATO LO MATO


PSICO MANTIS ES TONTO
PUES ANDA QUE LIQUID SNAKE
DEL MOSQUEO QUE HA PILLADO, ME HA ENCHIRONADO, EL TIO BORDE...
MALA CARA TIENE EL JEFE DARPA, POR CIERTO

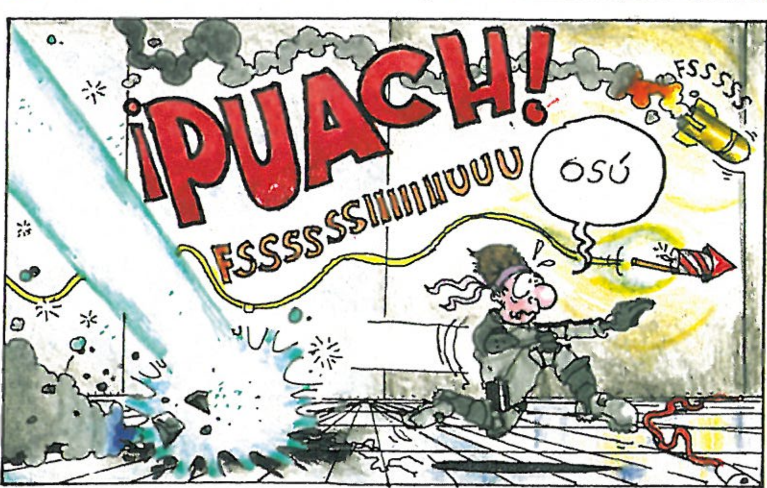

?!
CLANC
CLANC
ÑIIIIIK
¡OUCH!

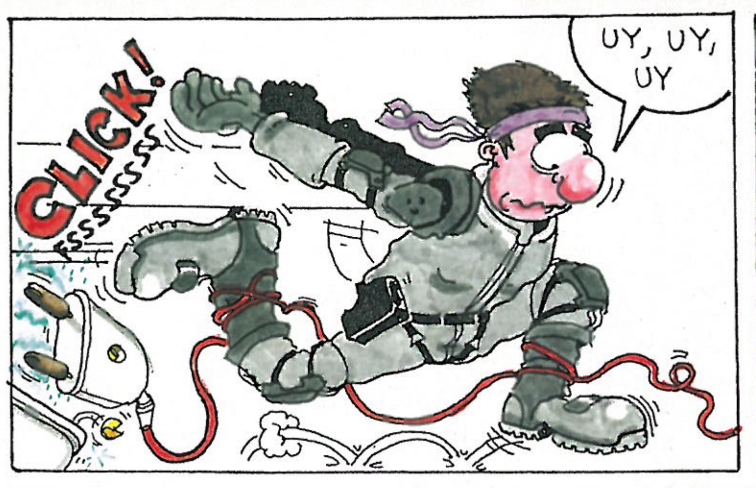

CELDA 13
• NO HAGAN FOTOS
• NO ARROJEN COMIDA
• NO TOSAN
¡GRACIAS AL QUE HA ABIERTO! ¡SEA QUIÉN SEA!
PUÑETERO NINJA


¡QUE CATARRO HE COGIDO CON LA COSA DE QUE ME HAN QUITADO LA ROPA!
SNIIIF
MENOS MAL QUE LA HE ENCONTRADO


ÑIIIIK


PREPARATE HERMANITO, PORQUE LA VAS A PALMAR, JA, JA, JA JA
...
NO CORRAS PAPA


¡PUACH!
FSSSSS
OSÚ
FSSSSSIIIIIIUUU









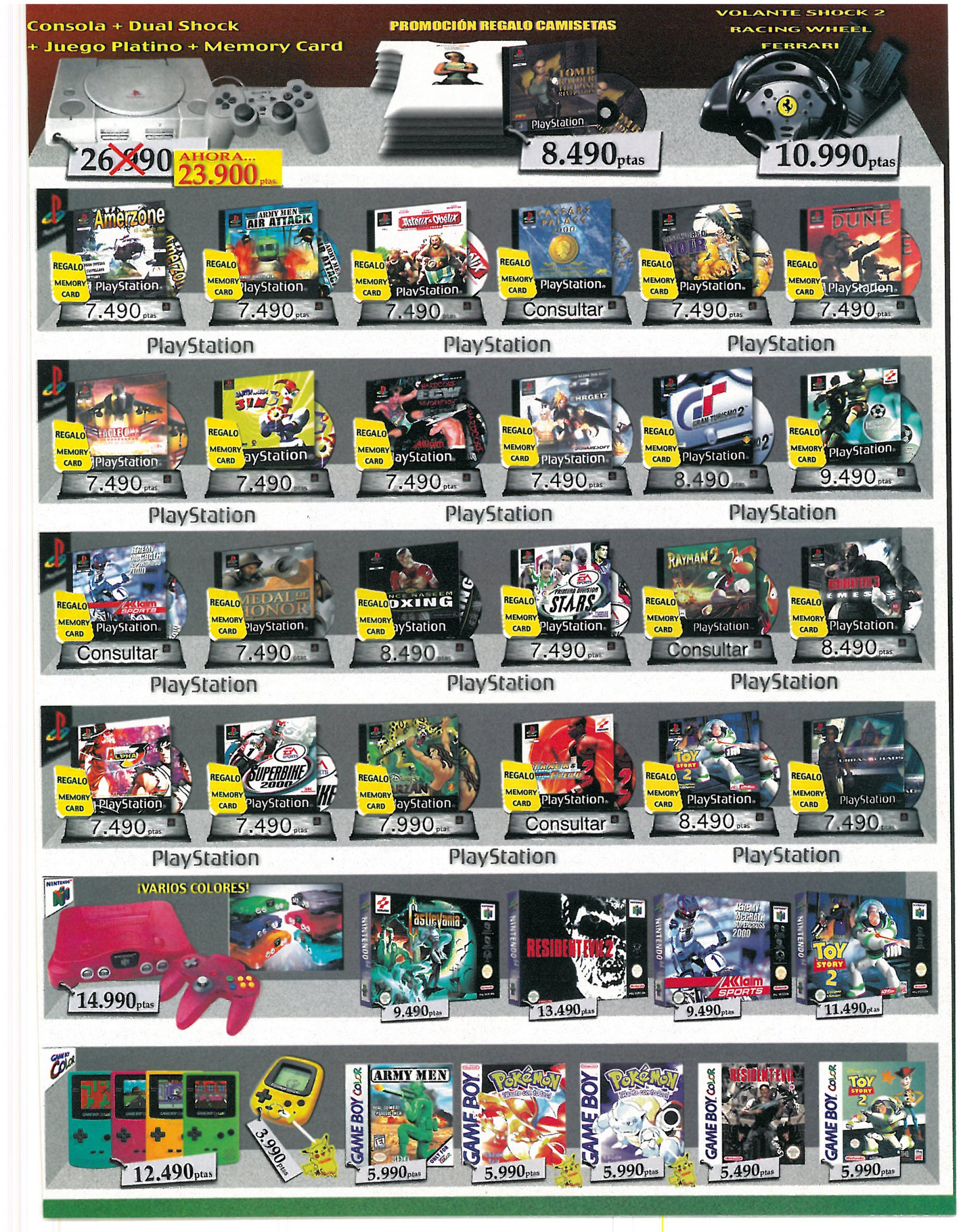






Gamboa -99

Fin
¿o no?


Consola + Dual Shock
+ Juego Platino + Memory Card
26.990
AHORA...
23.900 ptas
PROMOCIÓN REGALO CAMISETAS
8.490ptas
VOLANTE SHOCK 2
RACING WHEEL
FERRARI
10.990ptas
REGALO MEMORY CARD
7.490 ptas
7.490 ptas
7.490
Consultar
7.490 ptas
7.490 ptas
PlayStation
PlayStation
PlayStation
7.490 ptas
7.490
7.490 ptas
7.490 ptas
8.490
9.490 ptas
PlayStation
PlayStation
PlayStation
Consultar
7.490
8.490
7.490 ptas
Consultar
8.490 ptas
PlayStation
PlayStation
PlayStation
7.490 ptas
7.490 ptas
7.990
Consultar
8.490 ptas
7.490
PlayStation
PlayStation
PlayStation
¡VARIOS COLORES!
14.990ptas
9.490ptas
13.490ptas
9.490ptas
11.490ptas
12.490ptas
3.990 ptas
5.990ptas
5.990ptas
5.990ptas
5.490ptas
5.990ptas

¿TE FALTA ALGUNO...?



Marzo 99

HC 90

Reportajes:
- Metal Gear • Los primeros juegos de Dream Cast
- Ridge Racer 4 • Los mejores del 98



Abril 99

HC 91

Reportajes:
- Carmageddon • Reportaje Game Boy Color
- Guía de Imprescindibles • Metal Gear Solid



Mayo 99

HC 92

Reportajes:
- Vuelve la Guerra de las Galaxias
- Guías para llegar al final de «Bichos» y «Turok 2»



Junio 99

HC 93

Reportajes:
- Resident Evil: El terror continúa • Guías prácticas de «RR Type 4», «Rogue Squadron» y «Colin McRae»



Julio 99

HC 94

Reportajes:
- Shadowman: Una aventura escalofriante • Guías de «Need for Speed: Road Challenge» y «Zelda DX»



Agosto 99

HC 95

Reportajes:
- Misión Imposible • Guías prácticas de «Syphon Filter» y «Castlevania 64»



Septiembre 99

HC 96

Reportajes:
- Tomb Raider IV • 23 págs. sobre Dreamcast
- Guía completa de Silent Hill



Octubre 99

HC 97

Reportajes:
- Fifa 2000 • Primeros datos de PSX 2
- Trucos para «Racer», «Driver», «Syphon Filter»...



Noviembre 99

HC 98

Reportajes:
- Suplemento Revista Oficial Dreamcast
- Guía Práctica de «V-Rally 2»



Diciembre 99

HC 99

Reportajes:
- Resident Evil • Suplemento Revista Oficial Dreamcast
- Guía Práctica: llega al final de «Soul Reaver»



Enero 00

HC 100

Reportajes:
- Gran Turismo 2 • Tomb Raider IV • Donkey Kong 64
- Guías Prácticas: Dino Crisis, Sonic, Tomb Raider IV



Febrero 00

HC 101

Reportajes:
- Shenmue • Colin McRae 2 • Donkey Kong 64 y más.
- Guías Prácticas: Tomb Raider y Blue Stinger





Pasos para sobrevivir en el inquietante mundo de los muertos

SHADOW MAN

Durante muchas generaciones, los portadores de la máscara de las sombras han protegido al mundo de los vivos de las continuas amenazas procedentes de la zona muerta. En este número te mostramos el camino, para todos los formatos, que debes seguir para restablecer la paz dentro del inquietante mundo de los muertos. ¿Podrás soportar semejante horror?

CONSEJOS

1. A lo largo del espantoso recorrido encontrarás numerosos jarrones con items en su interior, algunos de ellos serán los Cadeaux, pequeñas vasijas que aumentarán el nivel de vida en un punto si consigues reunir el centenar.
2. Intenta reunir el mayor número de Govis. Estas almas oscuras tienen una función vital para el desarrollo de la aventura, la de aumentar la fortaleza de nuestro protagonista. Algunas Coffin Gate necesitan un alto nivel de fuerza para ser abiertas, sino dispones de los suficientes Govis no podrás completar la aventura.
3. En determinados momentos tendrás que agarrarte a las cornisas para llegar a zonas inexploradas. Para evitar inoportunas caídas, es conveniente que LeRoi no porte ningún objeto en sus manos.
4. Si mantienes pulsado el botón de disparo durante algunos segundos, la pistola creará un campo de fuerza que afectará de forma notable a los enemigos. Ten en cuenta que cuantos más Govis recojas, la potencia de destrucción de la pistola se irá incrementando.
5. Presta mucha atención a las calaveras amarillas, serán de vital importancia para hacer uso de los diferentes artefactos vudú que se encuentran repartidos por este extenso mundo.
6. Examina cada rincón de la zona en la te encuentres, además de encontrar numerosos jarrones, también darás con los interruptores que te permitirán llegar a zonas anteriormente inaccesibles.

1 - BAYOU PARADIS: LOUSIANA

Tras una elaborada secuencia de introducción, podrás manejar al auténtico protagonista de la aventura, el extravagante Michael LeRoi. Durante el trayecto hacia la iglesia tendrás que sortear algunos peligros, uno de ellos será un estrecho puente que se desplomará a medida que camines sobre él. Cuando hayas llegado a la zona de la iglesia, serás recibido por un nutrido grupo de canes con cara de pocos amigos. No temas, ya que si no les atacas, estos animales solo se acercarán a olisquear la mugrienta indumentaria de LeRoi. El siguiente paso es entrar en la iglesia (1) donde tendrás un encuentro con Nettie, una sacerdotisa vudú que te entregará tus pertenencias. Abandona la iglesia y dispara al candado de una puerta cercana para entrar por un nuevo pasaje. En esta nueva zona, además de encontrarte con numerosos caimanes, podrás recoger la escopeta. Este es el momento propicio para estrenar el oso de peluche, así que úsalo para trasladarte a la zona muerta.


1

2 - ZONA MUERTA: PUERTAS ÓSEAS

Cuando hayas atravesado el lago de sangre conocerás a Jaunty, un tedioso ser que te dará consejos cuando te quedes atascado. Ahora debes cruzar las puertas óseas (2) hasta llegar a una amplia zona, donde tendrás que atravesar un puente que te conducirá a una nueva estancia. El objetivo en esta zona es entrar por la cueva iluminada que está situada junto al interruptor que activa la cuerda. De este modo llegarás a la primera Coffin Gate que encontrarás en tu camino, esta puerta en concreto no tiene nivel de fuerza, así que la podrás abrir sin problemas.


2

3 - LA CÁMARA DE LA PROFECÍA

Tras avanzar unos metros llegarás al pedestal donde se encuentra la profecía. En este punto aparecerá el osito de peluche, esto indicará que la nueva localización quedará grabada para futuras visitas. Si caminas por la rampa ascendente encontrarás una Coffin Gate y el primer Govi. Ahora lo único que te queda por hacer es entrar por la Coffin Gate hasta cruzar el puente colgante que te conducirá a



3

una nueva zona. Una vez que hayas llegado al lago de sangre, sumérgete y entra por el túnel que te llevará al interruptor que mueve la puerta de madera (3). Dirígete hacia la puerta e ignora el Govi por el momento. Continúa hasta que llegues a una amplia zona donde tendrás que pulsar el interruptor que activará la cuerda por la que tendrás que avanzar. Localiza una sala con una estructura de piedra en la parte central y entra por un hueco para recoger un nuevo Govi. Si continúas saltando por las estructuras de madera podrás recoger el Asson. Retrocede hasta llegar a la zona de la cuerda y sube por la rampa, a mitad de ésta encontrarás una nueva rampa ascendente que te conducirá a otro túnel. Tras cruzar un nuevo túnel, llegarás a una zona abierta donde tendrás que entrar por el túnel de la zona inferior para pulsar un interruptor. Ahora agárrate a la cuerda y coge el Govi. El siguiente paso es retroceder hasta entrar por el túnel que te llevará a un enorme puente (4) que te conducirá al Templo de la Vida.



4

4 - EL TEMPLO DE LA VIDA



5

Una vez más el osito de peluche hará acto de presencia. Entra en el templo y avanza agarrándote a las cornisas para llegar a una zona con un hueco circular en el suelo. Si caminas por los pasillos de este hueco encontrarás el Baton y unos estrechos pasillos (5) en los que podrás depositar cien Cadeaux si quieres recibir un punto de vida. Localiza un portal cercano y usa el Baton en él para volver a la entrada del templo.

5 - ASILO: PUERTAS

Ahora debes usar el oso de peluche para trasladarte hasta la Cámara de la Profecía. Entra por la Coffin Gate y baja a la zona de la izquierda para abrir una nueva Coffin Gate. Continúa hasta cruzar el puente colgante que te llevará a las puertas del asilo. Una vez que hayas llegado a la entrada principal del Asilo (6) el osito hará una de sus múltiples apariciones. El siguiente paso es saltar a la pasarela metálica que está situada en el túnel de la derecha. Avanza hasta atravesar dos salas con plataformas móviles que tendrás que utilizar para abrirte camino. Un poco más adelante te toparás con unos nuevos enemigos que te complicarán la vida. En una de las bifurcaciones de la nueva zona encontrarás un nuevo Govi. Ahora debes subir por el pasillo amarillo hasta entrar por un hueco situado en lo alto de la pared, tras dejarte caer por el hueco podrás recoger la Llave del Ingeniero, un artefacto vital para completar la aventura. Regresa a la entrada principal del asilo y usa la



6



7

Llave del Ingeniero en el panel amarillo. Ahora podrás acceder al interior del asilo, así que continúa hasta que encuentres una bifurcación, si tomas el camino de la derecha encontrarás un nuevo Govi. Retrocede y continúa por la dirección opuesta hasta llegar a una amplia zona con un teleférico (7) y un Govi.

6 - CATEDRAL DEL DOLOR

Entra en el teleférico y pulsa la palanca para desplazarte a una nueva zona. Cuando se haya detenido, abre la puerta y entra por la entrada que encontrarás en la pared de la izquierda. Tras un pronunciado descenso llegarás a una sala con un Govi. Regresa a la zona del teleférico y entra por la puerta del fondo para llegar al cruce (8) que conduce al lugar donde descansan los asesinos en serie. Gracias al oso de peluche podrás regresar a este punto cuando la ocasión lo requiera. Ahora debes usar el oso para regresar a la Cámara de la Profecía para volver a entrar por la Coffin Gate. Cuando llegues a la zona de las dos Coffin Gate, tendrás que abrir la que se encuentra en la parte inferior. Desciende por la rampa circular hasta llegar a una zona con dos Coffin Gate y un puente colgante, camina por este último para llegar al Templo del Fuego.



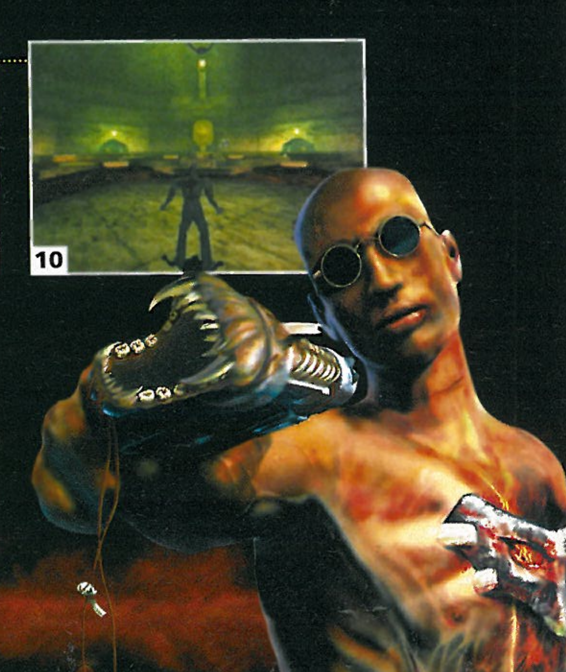
8

7 - EL TEMPLO DE FUEGO

El primer paso dentro de este siniestro templo es alcanzar la entrada superior donde tendrás que bucear por el lago de sangre hasta que consigas salir a la superficie. Aquí encontrarás una estancia con dos cascadas. Memoriza esta estancia, ya que la tendrás que visitar en varias ocasiones. Ahora debes caminar por la rampa más iluminada y detenerte cuando veas una especie de bloque azul insertado en la pared. Tras dispararlo podrás acceder a un pasaje secreto que te conducirá al primero de los seis interruptores que tienes que pulsar en esta zona. Cuando hayas pulsado el primero, regresa a la estancia de las cascadas y continúa subiendo por la rampa, disparando a los bloques azules hasta que consigas activar todos los interruptores. Durante la búsqueda de los interruptores darás con dos Govis, pero solo podrás hacerte con uno de ellos. Una vez que hayas conseguido formar la pirámide (9) podrás descender a la zona inferior para subir por ella donde te espera un nuevo Govi. En este punto el osito de peluche hará acto de presencia. Tras atravesar una serie de salas plagadas de trampas mortales, llegarás a una amplia zona con cinco interruptores (10) que deberás activar para seguidamente entrar en el mecanismo central, que te otorgará las Toucher Gads. Con esta nueva habilidad, LeRoi podrá empujar los bloques de fuego y agarrarse a las superficies en llamas. En esa misma sala podrás estrenar la nueva habilidad, así que empuja el bloque de fuego para acceder a un nuevo pasaje. Tras subir por las



9



10

rampas de madera podrás hacerte con un Govi. Regresa al lugar donde recibiste las Toucher Gads y agárrate a un fina cornisa para entrar por un hueco en la pared. Al fondo de la nueva sala encontrarás dos interruptores, uno de ellos activa una cuerda y otro abre una puerta. Agárrate a la cuerda y entra por la nueva puerta hasta toparte con cinco nuevos bloques de fuego. Al empujar uno de ellos encontrarás el camino que te llevará a un nuevo Govi.



7.1 - TOUCHER GADS


11

Gracias a la nueva habilidad podrás dirigirte a zonas anteriormente visitadas para recoger nuevos Govis. En primer lugar usa el osito para dirigirte a la Cámara de la Profecía. Camina por la rampa ascendente y empuja el bloque de fuego (11) para recoger un nuevo Govi. Ahora debes trasladarte a las puertas del Asilo, para saltar a la pasarela metálica de la izquierda. Tras avanzar unos metros te toparás con dos Govis. Continúa hasta llegar a un cruce, aquí encontrarás el pasillo que te llevará a un nuevo Govi. Vuelve a usar el oso de peluche y ve en dirección al Templo de la Vida, donde encontrarás un nuevo Govi si empujas un nuevo bloque de fuego.

7.2 - POIGNE

Para conseguir el Poigne tendrás que dirigirte al Templo del Fuego. Una vez allí, ve en dirección a las dos cataratas de sangre y sube por la rampa hasta empujar un bloque de fuego. Al abrir la nueva Coffin Gate podrás recoger el Poigne. Con esta nueva habilidad podrás trepar (12) por las cataratas de sangre para hacerte con nuevos Govis. Este es momento para dirigirse, previo uso del osito, a la zona de las Puertas Óseas. En la ubicación en la que te encuentras hay dos cataratas, en una de ellas podrás recoger un Govi. Una vez que hayas cruzado las puertas óseas encontrarás una catarata que esconde un nuevo Govi. En el lago donde se encuentra la puerta de madera encontrarás más cataratas, así que no lo pienses más y recoge los Govis que allí te esperan. En uno de los túneles de las cataratas encontrarás un pequeño lago de sangre, tras bucear unos metros llegarás a una amplia zona donde podrás recoger más Govis.


12

8 - ASILO: JAULAS


13

Utiliza el oso de peluche y dirígete a la Cámara de la Profecía. Entra por la Coffin Gate y salta a la zona inferior para atravesar una nueva puerta. Llegarás a una estancia con un puente colgante y dos Coffin Gate, entra por la puerta de nivel cuatro y camina por el nuevo puente. En la nueva zona tendrás que agarrarte a las cornisas para abrirte camino. Dentro de la torre de la nueva zona encontrarás un nuevo Govi. El siguiente paso es entrar en el tren (13), gracias a la Llave del Ingeniero podrás dirigirte a una nueva estancia. De nuevo, el osito tendrá la difícil tarea de memorizar la nueva localización. En la nueva zona tendrás varios caminos a elegir. Para empezar entra por una puerta cercana y tras un breve descenso podrás recoger un Govi. Ahora mira a tu alrededor y entra por unas puertas dobles que se abrirán cuando aparezca la jaula. En la nueva zona tendrás que activar una palanca para recoger el Govi que está encima de una pila de cajas. Cuando llegues a la nueva estancia, deberás saltar por las diferentes jaulas si quieres hacerte con otro Govi. Regresa a la zona del tren y atraviesa los cilindros en llamas. Dentro de la nueva sala te espera un nuevo Govi. De vuelta a la zona del tren deberás tomar un nuevo camino, una estrecha cornisa que te llevará a una nueva sala. Localiza los dos paneles y usa la Llave del Ingeniero para abrir la puerta. Ahora habrá aparecido una pasarela que te llevará a otro Govi. Vuelve a la puerta anterior y camina hasta llegar al santo lugar donde se encuentra el primer Retractor (14).


14

9 - ASILO: JUEGOS


15


16

Para llegar a esta nueva zona, tendrás que echar mano del oso para trasladarte a la Cámara de la Profecía. Ahora debes dirigirte a la estancia con magma, un puente colgante y dos Coffin Gate. Entra por la que abriste anteriormente y localiza una Coffin Gate de nivel cinco, dentro encontrarás La Soleil. Si entras por la apertura del suelo llegarás a una estancia con otra Coffin Gate y un puente colgante, camina por este último para llegar a la nueva zona del asilo. Cuando llegues a una amplia zona, tendrás que sumergirte para entrar por un túnel. Cuando salgas a la superficie, salta por los bloques hasta alcanzar el panel donde deberás usar la Llave del Ingeniero. Bucea por el nuevo pasaje hasta salir a la superficie. El siguiente paso es entrar por una puerta superior para volver a usar la Llave del Ingeniero. Ahora debes bucear por el nuevo túnel esquivando las hélices hasta llegar a un estrecho puente. Tras cruzar el puente, llegarás a un cruce, toma el camino de la izquierda y entra en la puerta con forma de estrella (15). Esta puerta te conducirá al santo lugar donde se encuentra el segundo Retractor. Regresa al estrecho puente de madera y mira a tu alrededor. Podrás saltar desde el puente a dos zonas, si saltas a la zona que tiene menos sangre encontrarás el camino que te llevará a un Govi. El objetivo es lanzarte al lago de sangre y entrar por el túnel que te llevará a un nuevo Govi. Dentro del lago de sangre anterior tendrás que disparar (16) a una gran piedra que bloquea el acceso a un nuevo túnel. Cuando llegues a la superficie encontrarás el túnel que te llevará a dos Govis. Ahora entra por un nuevo pasillo para usar la Llave del Ingeniero en un panel. Esto provocara la apertura de la entrada sumergida que te llevará a los pasillos donde encontrarás un nuevo panel. Haz uso de la Llave del Ingeniero y continúa hasta llegar a una sala con una cuerda y una palanca. Además de coger el Govi, tendrás que tirar de la palanca para entrar por la puerta más cercana. Dentro del extraño mecanismo encontrarás otro Govi. Si exploras minuciosamente la zona en la que te encuentras podrás hacerte con más Govis.

9.1 - ENSEIGNE Y FLAMBEAU


17

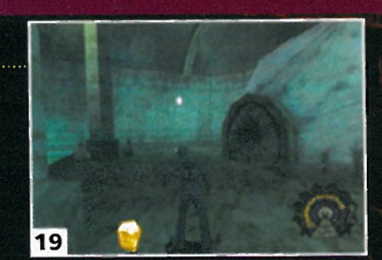
Con los Govis acumulados, podrás recoger dos nuevos artefactos vudú, el Enseigne y el Flambeau. Para hacerte con el primero dirígete a la Cámara de la Profecía, donde recogiste el Asson. Muy cerca de ese lugar encontrarás una Coffin Gate de nivel seis que tendrás que abrir usando los poderes de LeRoi. En el interior encontrarás el Enseigne, con el que podrás crear un escudo de energía que será de gran ayuda para derrotar a los jefes finales. Para conseguir el segundo artefacto vudú, dirígete al Templo del Fuego. Regresa a las dos cataratas de sangre y bucea por el lago hasta salir a la superficie. Uno de los túneles de la zona inferior te llevará a una Coffin Gate de nivel cinco, en su interior hallarás el Flambeau, ahora podrás abrir las carpas (17) que tienen el grabado de la llama de sangre.



10 - EL TEMPLO DE LA PROFECÍA

Usa el peluche y dirígete a la Cámara de la Profecía, una vez allí ve en dirección a la estancia del puente colgante y las dos Coffin Gate. Abre la de nivel tres y recoge la segunda pieza del eclipse, La Lune. El siguiente paso es abrir una Coffin Gate de nivel seis, localizada en una zona con cuatro pilares de madera. Ahora tienes que atravesar el puente colgante para llegar al nuevo templo. El osito volverá a hacer una de sus sonadas apariciones. En este punto (18) comenzará la trepidante búsqueda de las Marcher Gads. Bien, desciende las escaleras hasta llegar a una sala con una estatua. Pulsa un interruptor y sube por la catarata de la estatua para coger un Govi. Si subes por la catarata cilíndrica del hall principal te harás con otro Govi. Después de entrar por el nuevo pasaje que hay en la sala de la estatua llegarás a una zona con un palo en movimiento. Agárrate a él y continúa hasta llegar a una sala con una nueva estatua. Activa el interruptor y avanza por la cuerda para recoger el Govi. A pocos metros encontrarás un bloque de fuego que deberás empujar para recoger un nuevo Govi. Tras un entretenido paseo llegarás a una sala con varios interruptores. Recoge el Govi y


18


19

continúa hasta llegar a una estructura con forma de caracola (19). En su interior encontrarás el camino que te conducirá a la estancia donde podrás recoger las Marcher Gads, una nueva habilidad que permitirá a LeRoi caminar por las superficies de magma. Dentro de una de las puertas de esa estancia podrás coger un nuevo Govi. En la sala del palo en movimiento, podrás colgarte de una palanca para que la jaula con el Govi ascienda. A partir de este punto, deberás adentrarte por los nuevos caminos para recoger más Govis.

10.1 - MARCHER GADS

Para aprovechar al máximo la nueva habilidad de LeRoi, podrás dirigirte a las siguientes zonas para recoger Govis que anteriormente eran inaccesibles: Templo de la Vida, Puertas del Asilo, Templo del Fuego, Juegos, Catedral del Dolor y Jaulas. En estos lugares encontrarás los Govis suficientes para que LeRoi aumente su fortaleza.

10.2 - MARTEU

Ahora nos embarcaremos en la búsqueda del Marteu, un artefacto vudú que te permitirá abrir las entradas que están bloqueadas por tres tablas de madera (20). Ahora es el osito el que te tiene que llevar al Templo de la Profecía, una vez allí da media vuelta y localiza una Coffin Gate de nivel siete. En su interior encontrarás el Marteau. Ya que estás tan animado, no te importará recoger la última pieza del eclipse, así que dirígete a la Cámara de la Profecía. Camina hasta llegar a una zona con dos Coffin Gate situadas a un distinto nivel. En la inferior encontrarás un portal donde deberás usar el Baton. Ahora busca una entrada en la pared y abre la Coffin Gate de nivel siete para coger La Lame. Ahora ya dispondrás de las tres piezas que Nettie necesita para invocar al eclipse.


20

11 - LOUSIANA: ECLIPSE

Tras un macabro ritual vudú, la sacerdotisa Nettie provocará la formación de un eclipse (21) que dejará al mundo de los vivos en la más profunda oscuridad. Ahora podrás hacerte con nuevos Govis para aumentar tu colección, algunos los encontrarás en lugares de difícil acceso, como el que se encuentra en el interior de una pequeña barca. Con los nuevos Govis recogidos, deberás dirigir tus pasos hacia la zona muerta donde te esperan nuevas tareas.


21

12 - ASILO: LAVADUCTOS

Con la inestimable ayuda del peluche tendrás que dirigirte al Templo de la Profecía. Da media vuelta, atraviesa el puente y sube a la plataforma donde se encuentra la Coffin Gate de nivel siete.
Una vez abierta, continúa hasta llegar a una sala con plataformas móviles. Si saltas al magma se te presentarán dos caminos, pero ambos túneles te llevarán a estancias donde podrás coger varios Govis. Cuando hayas llegado a la amplia sala con un enorme mecanismo (22), además de presenciar la aparición del osito, tendrás que descender por las escaleras cercanas para activar la palanca que lo pone en movimiento. Si quieres aumentar tu colección de Govis, súbete a una de las aspas del mecanismo y cuando veas el Govi lánzate a por él. Antes de abandonar esta zona del asilo, localiza un panel y usa la Llave del Ingeniero para recoger

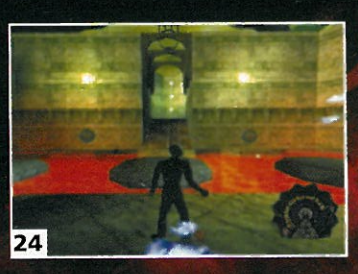

22

13 - TEMPLO DE LA SANGRE

Regresa a la zona donde se encuentra la Coffin Gate que te llevó a los lavaductos y entra por otra de nivel ocho. Tras una pequeña caminata encontrarás el puente colgante que te llevará a los aledaños del Templo de la Sangre. En la gruta en la que te encuentras hay dos interruptores, púlsalos. Tras un breve ascenso, llegarás a una amplia zona donde el osito hará una de sus explosivas apariciones. Este es el momento adecuado para que comience la búsqueda de las ansiadas Nager Gads. Si te sitúas mirando al lago (23) verás que hay dos cornisas a ambos lados. Pues bien, agárrate a la de la derecha y continúa hasta que llegues a una estancia con una columna en movimiento. Súbete a ella y camina por las plataformas superiores hasta saltar en el medio de dos bloques móviles. Salta por las nuevas plataformas para llegar a una nueva sala en la que tendrás que hacer uso de una cornisa para avanzar. A pocos metros encontrarás un nuevo interruptor, que activará una cuerda. Tras agarrarte a la cuerda llegarás a una estancia con magma en el suelo, y podrás descender para recoger un Govi. El siguiente paso es localizar un enorme lago de ácido. Una vez que estés allí tendrás que pulsar los interruptores de la zona. Ahora


23

dirígete al extraño mecanismo para recibir las Nager Gads, con esta habilidad LeRoi podrá bucear por los lagos de ácido (24). En la zona donde apareció el osito podrás alcanzar un Govi localizado en el interior de una jaula. Regresa al lago y agárrate a la cornisa de la izquierda. Llegarás a una


24

sala con una rueda giratoria, pulsa el interruptor y entra por el hueco de la derecha. Tras pulsar el interruptor tendrás que volver a girar la rueda, pero esta vez entra por el hueco de la izquierda para empujar un bloque. Si examinas con más profundidad la zona, podrás recoger más Govis.

13.1 - NAGER GADS

Ahora que nuestro flamante héroe ha recibido la nueva habilidad, tendrás el camino despejado para recoger nuevos Govis que anteriormente eran inalcanzables. Los podrás coger si te lanzas a los lagos de ácido que encontrarás en los Lavaductos, el Templo del Fuego y el Templo de la Vida.

13.2 - CALABASH

Con los numerosos Govis acumulados, podrás ir en busca del Calabash, un útil artefacto vudú que te permitirá destruir las grandes baldosas grises (25) que habrás encontrado en tu camino. Vuelve a usar el osito y ve en dirección al Templo de la Sangre, una vez allí agárrate a la cornisa de la derecha. Súbete a la columna móvil y entra por el primer pasillo que encuentres a la derecha para activar un interruptor. Localiza una nueva zona con grandes baldosas en el suelo y pulsa los interruptores. Ahora debes entrar por un túnel para dar con una Coffin Gate de nivel nueve que podrás abrir si has recogido los Govis que te hemos ido indicando. Dentro de esta puerta podrás hacerte con el Calabash. Regresa a la sala anterior y usa el nuevo artefacto en una de las baldosas, de esta manera hallarás el túnel que te llevará a un Govi. Ahora podrás dirigirte a zonas como Lousiana, el Templo de la Profecía y el Templo del Fuego, para destruir nuevas baldosas que esconden jugosos Govis.


25

14 - ASILO: CIUDAD SUBTERRÁNEA

De nuevo el osito es el protagonista, utilízalo para trasladarte a la Cámara de la Profecía. El siguiente paso es entrar por la Coffin Gate de nivel nueve. En breve, el peluche hará acto de presencia. Camina por los oscuros senderos hasta llegar a una cuerda que deberás utilizar para avanzar. Desde la torre en la que estás, avanza por la pasarela y salta a la torre más cercana para llegar a una sala con un panel. Usa la Llave del Ingeniero y busca otro panel cercano. Cuando llegues a una nueva zona exterior, salta al pequeño puente para llegar a una sala con cajas. A pocos metros darás con una bestia encerrada que deberás derrotar si quieres hacerte con su alma oscura. Regresa a la entrada de la ciudad subterránea y súbete encima de una caseta de piedra. En la nueva zona en la que te encuentras, encontrarás un panel que, tras activarlo pondrá en movimiento unas aspas (26). Sube por las aspas hasta entrar por un túnel. Además de recoger un Govi cercano, encontrarás una sala similar a la anterior pero con las aspas detenidas. Baja al fondo y usa la Llave del Ingeniero en el panel para que las aspas empiecen a moverse. Si te subes a ellas encontrarás el camino que te llevará al santo lugar donde se encuentra el tercer Retractor. El último paso es localizar una sala con unos pinchos, tras usar la Llave del Ingeniero en el panel podrás bajar al fondo para recoger el Govi.


26

15 - QUEENS, NUEVA YORK

Habiendo dejado atrás las tareas más laboriosas, tendrás que dirigirte a la Catedral del Dolor para enfrentarte al primer asesino en serie, Avery Marx. Avanza unos metros y entra por el pasillo que está marcado con un símbolo naranja. Cuando llegues al cuerpo mutilado que está atado con cadenas, tendrás que utilizar uno de los Retractor sobre él. Ahora pulsa el botón y prepárate para viajar a Queens, Nueva York. El nuevo objetivo es adentrarte en esta siniestra mansión (27) para recoger una Linterna. Esta linterna te será de gran ayuda para encontrar el Accumulator y la palanca que activa el ascensor. Ahora podrás dirigirte a la catarata que te conducirá al desván donde se encuentra Avery. Acabar con este despreciable ser es una tarea más bien sencilla, pero si te ves en apuros usa el Enseigne. Una vez derrotado, podrás recoger su alma oscura y un Prisma. Por último, usa el prima en un altar cercano para ir a los motores del asilo. En esta zona, dirígete a la rampa de la derecha y tira de una palanca. Localiza un cable en la zona superior y agárrate a él para llegar a una nueva estancia. En esta estancia tendrás la posibilidad de recoger dos almas oscuras si aniquilas a las dos bestias que saldrán de las jaulas. Continúa hasta llegar a una sala con tres tubos que contienen un líquido morado. En este momento deberás hacer uso de la Llave del Ingeniero para activar los paneles de cada tubo (28). Empezando siempre por el tubo de la izquierda, usa la llave hasta que el líquido se detenga en la tercera anilla. Ahora ve al tubo central y repite la operación hasta que el líquido se detenga en la primera anilla. Para terminar, llena el último tubo hasta la segunda anilla.


27


28

16 - ESTACIÓN DE DOWN STREET

El sanguinario Jack el Destripador también tiene su rincón en esta galería de despiadados asesinos. Para acabar con él dirígete a la Catedral del Dolor y entra por el pasillo que está marcado con un símbolo rosa. Tras usar un Retractor en el torso humano podrás viajar a Londres. En la sala donde comienzas podrás recoger el diario de Jack. Cuando llegues a las alcantarillas, ve a la izquierda hasta llegar a una bifurcación. Toma el camino de la derecha y bucea por la nueva estancia hasta salir a la superficie. Sube al montacargas y toma el camino de la izquierda para llegar a otra sala con agua. Si buceas unos metros llegarás a la sala (29) donde te espera el carnicero Jack. Tras un tenso enfrentamiento te harás con su alma y con un nuevo prisma. El último paso es utilizar el prisma en un altar cercano, de esta manera volverás al asilo. Desciende por la rampa de la izquierda y haz uso de la Llave del Ingeniero para activar un panel. Ahora entra por el túnel que acabas de abrir y acaba con varias bestias para recoger sus almas. Continúa caminando hasta que llegues a otra sala con tubos morados. Usa la Llave del Ingeniero para llenar el primer tubo hasta la primera anilla, el del centro hasta la segunda y el tercer tubo hasta la cuarta.


29

17 - PRISIÓN DE TEXAS

Regresa a la Catedral del Dolor y entra por el pasillo marcado con un símbolo azul. Esta vez no necesitarás usar ningún Retractor sobre el torso, así que dirígete a la prisión de Texas. Tras avanzar unos metros serás recibido por Roberto Cruz (30). Acabar con este tipo no es muy complicado, pero si te ves apurado usa el Enseigne. Una vez que lo hayas derrotado, podrás hacerte con su alma oscura. La Catedral del Dolor volverá a ser el punto de partida, dirígete hacia allí y entra por el pasillo marcado con unas aspas. Sin la ayuda del Retractor podrás trasladarte de nuevo a la prisión de Texas. En esta nueva zona de la prisión te espera impacientemente Milton Pike (31), armado hasta las cejas. Acabar con este sujeto puede llevarte más tiempo del esperado, esquiva sus incesantes ataques y cuando se detenga acaba con él. Cuando hayas acabado con él, recoge su alma y regresa a la Catedral del Dolor. Sube las escaleras y camina por el pasillo hasta que encuentres un nuevo torso humano. Usa el último Retractor y prepárate para la trepidante búsqueda de la tarjeta de acceso.


30


31


32

El nuevo viaje te volverá a llevar a la prisión de Texas, avanza por los estremecedores pasillos hasta localizar un patio, allí encontrarás la Tarjeta de Acceso que tendrás que usar en una ranura cercana. Ahora que tienes la tarjeta de acceso en tu poder, tendrás que ir localizando, por los numerosos pasillos, las diferentes ranuras que hay repartidas. Durante la trepidante búsqueda de Victor Batrachian, encontrarás algunas armas y dos Accumulator. Gracias a la tarjeta de acceso podrás desbloquear la entrada (32) que te llevará al temible Victor. Llevar al infierno a este tipo será una difícil tarea, así que echa mano del Enseigne. Cuando se arrodille ante ti podrás hacerte con su alma y con un nuevo prisma. Uno de los pasillos cercanos te llevará al altar que te conducirá de nuevo a la zona de motores.

18 - ASILO: MOTOR

Desde la zona en la que te encuentras tendrás que activar dos paneles usando la Llave del Ingeniero. Atraviesa la puerta central y acaba con las numerosas bestias para hacerte con sus almas oscuras. Activa un nuevo panel y continúa hasta que encuentres un mecanismo con pinchos en movimiento. Súbete a él y avanza hasta que encuentres un nuevo panel. De nuevo, una de las bestias saldrá de su jaula, acaba con ella y recoge su alma. Tras tirar de una palanca, tendrás que entrar en la jaula central (33). Ahora tienes el camino despejado para apagar el penúltimo pistón del motor. En la sala de los tubos morados, usa la Llave del Ingeniero y sigue estos pasos: llena el primer tubo hasta la segunda anilla, el segundo tubo hasta la cuarta y el tercero hasta la quinta. Ahora usa el osito y ve a jaulas, cerca del tren encontrarás un nuevo teleférico que te llevará a la zona donde descansa Legión.


33

19 - JEFE FINAL: LEGIÓN

Antes de enfrentarte a Legión deberás apagar el último pistón del motor, para ello, camina por las rampas hasta entrar por una puerta situada en la zona superior. Agárrate a la cuerda y continúa hasta llegar a una nueva sala con tubos. En esta ocasión deberás llenar todos los tubos hasta arriba, de esta manera habrás conseguido apagar todos los pistones del motor. Al regresar a la zona donde te dejó el teleférico comprobarás que el último pistón ha dejado de moverse. Ahora podrás entrar en la nueva zona, donde LeRoi vivirá una escalofriante experiencia junto al que dice ser su hermano. Bajo ese disfraz, se oculta Legión, el señor de las fuerzas del mal. Tras una grosera charla, recibirás un primer ataque de Legión (34). Este primer ataque será un mero trámite, con unos pocos disparos se rendirá a tus pies. Pero esta primera derrota no se la tomará demasiado bien, y se convertirá en una enorme criatura infernal (35). Para este segundo ataque tendrás que echar mano de los Accumulator y del Enseigne. También te será de gran ayuda el Violator, no es imprescindible, pero lo encontrarás en la zona de juegos del asilo. Recarga tu Shadowgun al máximo y dispara varias veces contra este ser para enviarlo de vuelta al infierno.


34

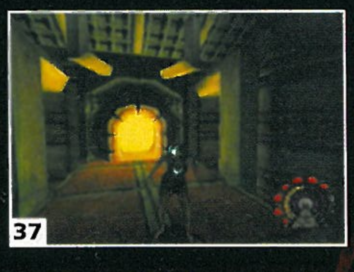

35

SECRETOS

Para conseguir que la opción "secretos" del menú principal esté habilitada, tendrás que ir revelando los numerosos secretos que esconde este escalofriante título de Acclaim. El único requisito que debes cumplir es examinar minuciosamente el nivel en el que te encuentres. En los lugares más recónditos, la máscara de las sombras hará una fugaz aparición, ésto indicará que uno de los secretos habrá sido revelado.

- MODO CABEZA GRANDE: Este modo hará que la cabeza (36) de nuestro protagonista adquiera un tamaño descomunal.
- MODO INVISIBLE: Gracias a este modo, LeRoi podrá ser casi invisible, sólo le delatarán sus ojos y la máscara de las sombras.
- JUGAR COMO NETTIE: Este secreto te permitirá encarnar a la sacerdotisa (37) vudú Nettie.
- MODO NIEBLA INTENSA: Si activas este modo, el campo de visión de nuestro protagonista se reducirá considerablemente.
- MODO EN LLAMAS: Este aterrador secreto hará que nuestro personaje camine envuelto (38) en llamas.
- MODO DISCO: Cuando actives este modo, además de escuchar una música discotequera, podrás ver a LeRoi con unas gafas de sol.
- JUGAR COMO DEADWING: Si revelas este secreto, LeRoi experimentará un cambio monstruoso, le crecerán alas y será lo más parecido a un murciélago.
- JUGAR COMO DUPIE: Este secreto te permitirá encarnar a uno de los horripilantes zombies de la zona muerta.


36


37


38



Guías

Claves para ser el rey del asfalto

Tras una brillante primera entrega, las firmas más prestigiosas del automóvil se han vuelto a dar cita para ofrecernos la competición deportiva más apasionante de los videojuegos, Gran Turismo. Aquí encontrarás una guía rápida con algunos consejos muy prácticos para que puedas dominar con ciertas garantías este excepcional juego.



SALÓN DEL AUTOMÓVIL

La cifra cercana al millar de automóviles disponibles te pondrá en un serio aprieto a la hora de elegir el vehículo que mejor se adapte a tu estilo de conducción. Para ello, en estas líneas te ofrecemos la información detallada de las diferentes tracciones, con el fin de que tu elección sea un rotundo éxito.

• TRACCIÓN DELANTERA (1): Los vehículos con tracción delantera son sin duda alguna los más numerosos dentro del amplio abanico de coches disponibles. La potencia que genera el motor es enviada en casi su totalidad a los ejes delanteros del vehículo, haciendo que el coche tenga una clara tendencia a subvirar. La conducción de un vehículo dotado con esta tracción ofrece una respuesta muy efectiva a la hora de pisar el freno es situaciones de máximo riesgo, garantizando una mayor seguridad en las curvas.

• TRACCIÓN TRASERA (2): Esta tracción es la más deseada por los amantes de la conducción deportiva, ya que tanto la potencia como la anchura de los neumáticos te permitirán alcanzar una velocidad de vértigo. A diferencia de los de tracción delantera, estos vehículos son impulsados por los ejes traseros, haciendo que el coche derrape sobre el terreno con una mayor facilidad. Si te decantas por este tipo de tracción tendrás que tener muy en cuenta que estos vehículos tienden a sobrevirar, así que extrema las precauciones al frenar en las curvas.

• TRACCIÓN MEDIA (3): La denominación de tracción media puede llevar a la confusión a más de uno, realmente esta tracción ofrece unas prestaciones similares a la trasera, pero con ligeros matices. Una de las diferencias más notables afecta al eje direccional, permitiendo que las ruedas delanteras dispongan de un mayor ángulo de giro. Uno de los defectos que presentan los coches dotados con esta tracción es la sorprendente sensibilidad del volante, llegando a ser arriesgado mover la dirección cuando el vehículo circula a gran velocidad.

• TRACCIÓN A LAS 4 RUEDAS (4): Los 4X4, que actualmente gozan de un éxito sin precedentes en el mundo del motor, son los vehículos que mejor distribuyen la potencia que el motor envía a las ruedas. El avanzado sistema de control de tracción que incorporan permite que cuando se produce una pérdida de estabilidad, tanto por el eje delantero como por el trasero, se active el dispositivo corrector que reparte la potencia exacta que cada rueda necesita para solventar dicha situación de peligro.







AYUDA AL VOLANTE

1. Antes de empezar a competir es conveniente que te hagas con los neumáticos adecuados, una mala elección puede provocar un deficiente agarre al terreno, provocando numerosas salidas de pista.

2. El uso inteligente de la dirección es una de las técnicas de conducción que más beneficios te aportará, ya que te permitirá entrar en la mayoría de las curvas sin necesidad de pisar el freno.

3. La velocidad excesiva es uno de los factores que incrementará el riesgo de colisión. Si encaras una curva a una velocidad alta, la fuerza centrífuga de ésta te enviará fuera de la pista en cuestión de segundos. Para contrarrestar esta fuerza deberás reducir la velocidad y mantener la dirección del vehículo hacia el interior de la curva.

4. Procura evitar en todo momento el contacto de los neumáticos con grava o hierba, en algunos casos esto provocará continuos derrapes, dando como resultado la pérdida de control del vehículo.

5. Uno de los peligros que se pueden presentar a la hora de pisar el freno es el bloqueo temporal de las ruedas. Este bloqueo puede dar al traste con tus expectativas en la carrera, para evitar este contratiempo deberás soltar y pisar el freno de forma intermitente, de esta manera las ruedas recuperarán la movilidad perdida.

PUESTA A PUNTO

Las exigencias de la alta competición te obligarán a equipar al vehículo con los componentes más avanzados. A continuación te ofrecemos un completo análisis de las mejoras que irán aumentando las prestaciones de tu vehículo.

• SILENCIADOR: La instalación de un silenciador tendrá como consecuencia el aumento del par máximo a altas revoluciones. Es aconsejable que lo instales en un vehículo de gran cilindrada, ya que el aumento de potencia es notable. Hay tres tipos de silenciadores: sport, deportivo y competición.

• FRENOS: En esta opción podrás elegir entre dos componentes de seguridad para el vehículo. El kit de frenos te permitirá montar unas pastillas (5) de carbono que te proporcionarán una frenada estable. El regulador de frenada es un dispositivo que gestiona el sistema antibloqueo de frenos. Esta pieza producirá un aumento de la potencia de frenado y una mayor estabilidad del vehículo.

• MOTOR: En este apartado podrás llevar a cabo un total de cinco mejoras que aumentarán el rendimiento del motor. El primer componente es el ordenador, que modifica el sistema de gestión del motor, incrementando ligeramente la potencia del vehículo. El equilibrado del motor, tiene como función aumentar las revoluciones del motor, provocando un aumento de potencia. El tercer componente es el rectificado de válvulas, que mejora la respuesta del motor haciendo que el incremento de potencia sea poco significativo. La puesta a punto consta de tres fases, en las que se irá incrementando la potencia sin necesidad de modificar el par. El último componente es el aumento de la cilindrada, que además de dar mayor cilindrada al vehículo, también aumentará el par máximo.





• TRANSMISIÓN: En el apartado referente a la transmisión del vehículo también podrás realizar un total de cinco modificaciones. La primera es la caja de cambios, en ella se producirá una sustitución de engranajes. Esta sustitución está recomendada para vehículos de gran cilindrada. El embrague constará de tres tipos: monodisco, doble disco y triple disco. Esta modificación hará que se produzca una reducción del patinaje del embrague, provocando un aumento de aceleración. La transmisión profesional, está formada por varios diferenciales, ésto te permitirá disponer de un mayor equilibrio en el vehículo. La cuarta pieza es el volante motor, hay tres tipos, pero todos ellos están diseñados para la alta competición. En último lugar está el eje de carbono, esta pieza provocará una ligera reducción de peso, dotando al vehículo de una mayor aceleración.

• TURBO: Gracias a los dos componentes disponibles, podrás aumentar la potencia del vehículo de una forma notable. El kit del turbo, consta de cuatro fases, en las que se irá produciendo un progresivo aumento de la potencia. En segundo lugar está el intercooler, que permitirá que se produzca un incremento en la potencia del motor, debido a la entrada de aire en la cámara de combustión.

• SUSPENSIÓN: La suspensión es uno de los componentes que más influyen en la conducción. Con la suspensión básica, la fuerza de amortiguar los desniveles del terreno es mayor. La suspensión profesional, cuenta con unos muelles diferentes a los de la suspensión básica, y es muy recomendable para terrenos inestables.

• NEUMÁTICOS: En este apartado podrás montar los neumáticos que te permitirán competir por las diferentes superficies. El neumático sport, es uno de los que ofrecen mayor agarre, y están destinados a los amantes de la conducción deportiva. Los neumáticos lisos de competición tienen un nivel de agarre inferior, y están diseñados para superficies de asfalto. A diferencia de los anteriores neumáticos, los de tierra cuentan con una profunda hendidura (6), lo que te permitirá conseguir un inmejorable agarre en superficies de tierra. Para terminar tenemos los neumáticos de control, que nos ofrecen una frenada más rápida y una mayor aceleración.

• OTROS: Esta última opción te permitirá equipar al vehículo con la tecnología más avanzada del automóvil. En primer lugar tendrás la reducción de peso, que se divide en tres fases. La misión de esta modificación es reducir el peso de la carrocería del vehículo, eliminando piezas innecesarias para disponer de una mayor aceleración. En último lugar está el apartado profesional, donde encontrarás tres clases de control: de dirección, de estabilidad y de tracción. Estas piezas producirán un ajuste en la dirección del vehículo.

MODO RALLY



Este innovador modo de juego lo encontrarás en el Cd modo arcade. En él encontrarás un estilo de conducción totalmente diferente. A los mandos de los más (7) potentes Word Rally Cars tendrás que afrontar una serie de etapas en las que las superficies inestables y las numerosas curvas cerradas se convertirán en tu mayor enemigo. Dependiendo del trazado donde transcurra la etapa, tendrás que ir haciendo un uso constante del acelerador y del freno motor. También el buen uso de la dirección será vital para superar las curvas, ya que en la mayoría de ellas tendrás que utilizar el contravolante (8). Esta conducción deportiva se basa principalmente en la lucha contra el crono, por lo que será necesario mantener una velocidad alta durante todo el trazado. En cuanto a las superficies, encontrarás tramos de asfalto y arena, en los que deberás aprovechar al máximo la aceleración del vehículo.





TÉCNICAS DE CONDUCCIÓN

• FRENO: Siempre dependiendo de la potencia del vehículo seleccionado tendrás que hacer un mayor o menor uso del freno. Como norma general el uso del freno deberá ser poco frecuente, extremando las precauciones si el vehículo a conducir está dotado de tracción trasera. Durante las competiciones deberás evitar en todo momento pisar el freno dentro de una curva, ésto puede acarrear una pérdida de adherencia al terreno.

• ACELERADOR: El correcto uso del acelerador es una de las principales claves para rebasar con éxito las curvas más cerradas. Si el ángulo de la curva no es muy cerrado, no será necesario frenar, bastará con arrimarse al interior y comenzar a acelerar de forma progresiva.Ten en cuenta que para rebasar con éxito los diferentes obstáculos del trazado tendrás que decelerar unos metros antes de tomar las curvas.

• CAMBIO MANUAL: La elección de la caja de cambios manual como instrumento de transmisión será altamente recomendada para aprovechar al máximo la velocidad del vehículo. Este cambio también te permitirá utilizar el freno motor, haciendo que los engranajes trabajen a ritmo más elevado.

• CAMBIO AUTOMÁTICO: El cambio automático es el más apropiado para conducir berlinas o vehículos de grandes dimensiones. No aprovecha al máximo las prestaciones, y dota al vehículo de menor potencia. En general es el más recomendado para la mayoría de los trazados, exceptuando los nocturnos y los de poca visibilidad.

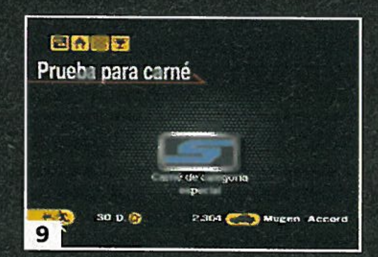
• CONTRAVOLANTE: El uso del contravolante será utilizado en la inmensa mayoría de las curvas. Consiste en girar las ruedas del vehículo hacia el lado contrario de la curva en pleno trazado. Para obtener un mejor resultado, podrás combinar este movimiento con un ligero aumento de aceleración.



Guías

PERMISOS DE CONDUCCIÓN

La nueva joya de Polyphony cuenta, en un principio, con un total de cinco licencias que pondrán a prueba tus dotes al volante. Sólo cuando hayas conseguido hacerte con estas cinco licencias podrás acceder al permiso de conducción secreto, el de categoria especial (9).



9

• **CATEGORÍA B:** Esta licencia propone un primer contacto con las pruebas prácticas, es la más apropiada para que los conductores nóveles vayan adquiriendo experiencia.
FUNDAMENTOS DEL ACELERADOR: Este nuevo reto tiene como escenario una pista circular (10) sobre la que


10

tendrás que poner a prueba el acelerador. A medida que vayas acelerando comprobarás que no es necesario pisar el freno, bastará con reducir la velocidad.
VIRAJE SENCILLO 2, 3: Para superar con éxito la primera prueba tendrás que aminorar la velocidad antes de tomar la curva. Pégate al interior y no pises el freno, ya que el tiempo de que dispones para completar la prueba es muy ajustado. En la segunda prueba, dispondrás de un vehículo más potente. Si quieres superar esta prueba tendrás que mantener una velocidad media en toda la trazada, una vez que el coche esté a mitad de la curva (11) podrás


11

pisar a fondo el acelerador.
FUNDAMENTOS DEL VIRAJE 4, 5: A bordo de un flamante Cougar tendrás que afrontar una sucesión de curvas poco cerradas. El principal enemigo para superar este test es el freno, así que procura reducir la velocidad unos metros antes de encarar las curvas.
• **CATEGORÍA A:** Este carné exige un mayor dominio del vehículo, ya que las pruebas prácticas se basan principalmente en el uso del freno y la dirección.
FRENADA EN CURVAS: En este nuevo test, la línea de meta se encuentra a la salida de una curva. Este hecho te obligará a reducir bastante la


12

velocidad cuando te (12) aproximes a la pancarta de los 900 metros. Sólo cuando estés a mitad de la curva podrás volver a pisar a fondo el acelerador.
CURVAS INTERMEDIAS 1, 2, 3, 4: Como norma general deberás hacer uso del freno antes de afrontar la curva. En estas pruebas tendrás que conducir dos potentes automóviles, un Honda Integra y un Toyota Altezza. Si quieres salir victorioso tendrás que acelerar a fondo cuando el vehículo circule por el último tramo de la curva.
TÉCNICAS DE VIRAJE 1, 2: En esta prueba tendrás que hacer frente a una sucesión de curvas bastante cerradas.


13

Si coges las curvas por el interior (13) y frenas con antelación, podrás arañar los segundos necesarios para superar este test. La sensacional dirección de los vehículos a conducir te facilitará bastante la tarea.
VIRAJE EN MANIVELA 3, 4: Para superar este complejo test, deberás hacer uso del freno con mayor frecuencia. Para rebasar la primera curva con éxito, tendrás que efectuar una intensa frenada. La segunda curva te permitirá incrementar la velocidad, siendo únicamente necesario el uso del contravolante.
• **CATEGORÍA C INTERNACIONAL:** La primera licencia a nivel internacional, propone una serie de pruebas prácticas en las que deberás ampliar tus conocimientos acerca de los


14

diferentes virajes del automóvil.
MÚLTIPLES VIRAJES 1, 2: A los mandos de un Chevrolet Camaro tendrás que ir haciendo un uso intermitente del freno para conseguir rebasar la sucesión de curvas (14). En la segunda prueba, las protecciones de la pista harán que tengas una visibilidad nula a la hora de tomar las curvas. Frena antes de coger la primera curva y reduce la velocidad del vehículo antes de entrar en la segunda.
VIRAJE EN CARRERAS 1, 2: En esta pista rápida, una de las tácticas infalibles es tomar las curvas por el interior. También tendrás que hacer uso del freno, pero sólo cuando veas que tu vehículo se acerca peligrosamente al borde de la calzada.


15

En la segunda prueba, se añadirá una curva traicionera al trazado (15), pero si reduces la velocidad la superarás sin mayores complicaciones.
VIRAJE EN CARRERAS 3, 4: El Toyota Celica y el Honda S2000 son los protagonistas de estas dos pruebas. Reduce la velocidad en las dos primeras curvas y frena para encarar la tercera (16). Por último pisa a fondo



16

el acelerador para salir del túnel que te conducirá a la línea de meta.
VIRAJE EN CARRERAS 5, 6: En la primera prueba conducirás un Alfa 156. Intenta no chocarte contra las protecciones laterales y ve reduciendo la velocidad al entrar en las curvas. En la segunda prueba deberás extremar la precaución, ya que el Corvette tiene una tendencia pronunciada a sobrevirar. Para superar el test, tendrás que frenar antes de encarar las numerosas curvas del trazado.
• **CATEGORÍA B INTERNACIONAL:** Ahora que ya eres un conductor avanzado, podrás afrontar una nueva


17

licencia internacional. Con este carné en tu poder, podrás acceder a torneos de otra forma inaccesibles.
PRÁCTICA DE RALLY 1, 2: Estas dos pruebas te pondrán a los mandos de dos vehículos con tracción a la cuatro ruedas. En este trazado encontrarás numerosas rectas con desniveles (17) en el terreno. Para superar este test en el tiempo estipulado, tendrás que frenar con intensidad y reducir la marcha antes de entrar en las curvas más cerradas.
PRÁCTICA DE SOBREVIRAJES 1, 2: A pesar de que tendrás que conducir coches de diferente cilindrada, el trazado no presenta variaciones. Para salir airoso de esta prueba, deberás frenar en la primera curva y decelerar en la segunda.
SLALOM A BAJA Y ALTA VELOCIDAD: Estas dos pruebas pondrán a prueba tus reflejos. A pesar de tener que conducir coches de diferentes segmentos, estas pruebas tienen como objetivo poner a prueba la dirección


18

del vehículo en situaciones de riesgo. La clave de este test está en circular pegado a los obstáculos (18), de esta manera el eje direccional del vehículo podrá disponer de un mayor ángulo de giro.
VIRAJE EN CARRERAS 7: A los mandos de un Mazda RX-7, tendrás que enfrentarte a una serie de curvas cerradas. Para superar la prueba, reduce la marcha en las dos primeras curvas y frena antes de entrar en la tercera.
VIRAJE EN CARRERAS 8: En esta espectacular prueba tendrás que pilotar un fascinante Chrysler Viper. El trazado de esta prueba es uno de los más complejos, ya que a mitad de trayecto encontrarás una peligrosa


19

chicane (19). Para superar esta prueba deberás empezar a reducir cuando salgas del cambio de rasante, frena con intensidad y atraviesa la chicane para llegar a la línea de meta.

• CATEGORÍA A INTERNACIONAL: Ya que puedes presumir de ser un piloto profesional, tendrás que prepararte para hacer frente a las complejas pruebas del nuevo test internacional.

VIRAJES A ALTA VELOCIDAD: La primera y la última prueba de esta licencia están diseñadas para poner a prueba la estabilidad del vehículo a altas velocidades. En las dos pruebas pilotarás vehículos diferentes, pero ambas se desarrollan en el mismo trazado. Para superar las pruebas, tendrás que reducir la velocidad al entrar en la primera sucesión y frenar con intensidad (20) en la curva de poca visibilidad.

PARRILLA DE SALIDA: A los mandos de


20

un Ford Escort WRC, tendrás que afrontar una nueva prueba en terreno inestable. En esta etapa encontrarás numerosos baches y curvas cerradas. Para entrar en meta dentro del tiempo límite tendrás que ir reduciendo la velocidad metros antes de tomar las curvas.

TÉCNICAS DE ESCALADA Y DESCENSO:


21

En la primera prueba pilotarás un bólido que te obligará a frenar en la inmensa mayoría de las curvas. Ya en la segunda prueba, tendrás que ponerte a los mandos de un Peugeot 306 WRC, con el que tendrás que enfrentarte a un trazado plagado (21) de curvas cerradas.

VIRAJE EN CARRERAS 11: A bordo de un Jaguar XJ220 tendrás que hacer frente a una nueva prueba práctica. Si quieres superar este test, deberás reducir la marcha en la primera curva y mantener una velocidad media para encarar la sucesión. Por último, deberás frenar en la curva final para entrar en el túnel (22) que conduce a la meta.

VIRAJE EN CARRERAS 12: Para superar esta última prueba de virajes deberás pisar el freno durante varios segundos al salir del cambio de rasante. Ahora


22


23

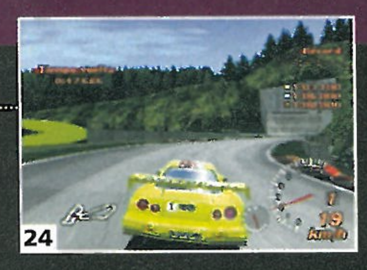
lo único que te queda por hacer es entrar en la chicane y disfrutar del trazado final que te conducirá a la línea de meta.

• CATEGORÍA ESPECIAL: En esta licencia oculta tendrás la oportunidad de demostrar tu valía al volante. Las pruebas están orientadas a practicar sobre circuitos profesionales, en los que se tolerarán los mínimos fallos.

LAGUNA SECA: En este trazado rápido encontrarás un elevado número de curvas cerradas. A bordo de un Ford GT40 tendrás que ir frenando metros antes de entrar en las curvas. Durante la prueba encontrarás tramos ascendentes (23), y en ocasiones una visibilidad nula del trazado.

TAHITIAN DIRT 2, 3: Estos nuevos tests cronometrados te volverán a llevar a un terreno inestable con numerosos desniveles en el terreno. En la primera prueba controlarás un Subaru Impreza WRC, para llegar a la meta dentro del tiempo límite deberás aminorar la velocidad y hacer un uso frecuente de la dirección del vehículo. En la segunda prueba, comprobarás que rebasar con éxito el primer par de curvas (24) es vital. Las curvas que te encontrarás a partir de este difícil tramo no serán tan cerradas, y las podrás rebasar decelerando.

RED ROCK VALLEY: Para superar los objetivos de esta pista rápida tendrás que hacer frente a los siempre complicados zig-zags. Reducir y frenar al tomar las curvas será la tónica a seguir para superar esta compleja

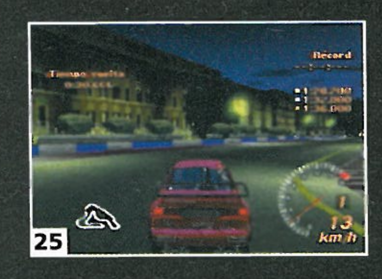

24

prueba.

DEEP FOREST: Este test exige un dominio total de la conducción deportiva. A los mandos de un Lancer WRC tendrás que hacer frente a numerosas horquillas, de nuevo el uso del freno volverá a ser vital para alcanzar la meta de este inestable trazado.

TRIAL MOUNTAIN: A lo largo de este trazado encontrarás numerosas curvas sin visibilidad. Para superar esta prueba nocturna (25) tendrás que echar mano del freno con mayor frecuencia. Ayúdate de las señales que van indicando la dirección de la curva y reduce la velocidad con antelación.

GRAND VALLEY: El último obstáculo para conseguir esta licencia especial te llevará a un trazado para pilotos profesionales. A los mandos de un Toyota GT tendrás que afrontar un circuito con curvas cerradas. La velocidad que puede alcanzar el vehículo es excesiva, así que procura mantener una velocidad media durante todo el trazado.


25

CAMPEONATOS

LIGA GRAN TURISMO: Este es uno de los torneos más atractivos, ya que los numerosos retos que encontrarás en él están repartidos por toda la geografía mundial (26). Para poder acceder a las carreras de este torneo, deberás haber obtenido las siguientes licencias: Categoría B, Categoría A, Categoría B Internacional y Categoría A Internacional.

EVENTO ESPECIAL: En este campeonato podrán participar los vehículos dotados de cualquier tipo de tracción. Uno de los aspectos más llamativos de este evento, es el elevado número de licencias requeridas para acceder a las diferentes carreras. Este evento esconde numerosas pruebas que engloban la totalidad de las categorías del automóvil, podrás conducir desde un Station Wagon hasta un potente descapotable.

EVENTO DE TIERRA: Si te decantas por este campeonato, lo primero que deberás hacer es equipar al vehículo con neumáticos para terrenos de grava. Ten en cuenta que la mayoría de los trazados de este evento se desarrollan en terrenos inestables, provocando una conducción más arriesgada. Las licencias (27) requeridas para acceder a las pruebas son: Categoría A, Categoría C Internacional y Categoría B Internacional.

RESISTENCIA: Este nuevo torneo será una prueba de fuego para tu automóvil. El principal objetivo de estas carreras es poner a prueba la resistencia del vehículo, obligándote a mantener una conducción prolongada. Para competir en este torneo es aconsejable adquirir unos neumáticos duros, con los que hacer frente a los terrenos más impracticables.



26

27

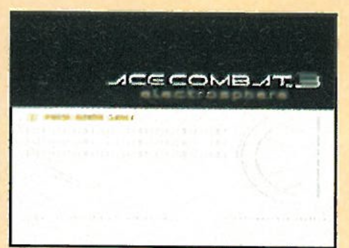
BONIFICACIONES

A continuación te mostramos el listado de los diferentes vehículos con los que serás recompensado si consigues obtener todos los trofeos de oro en las pruebas prácticas de los permisos de conducción.

CATEGORÍA B	SPOON S2000
CATEGORÍA A	DODGE CONCEPT CAR
CATEGORÍA C INTERNACIONAL	MITSUBISHI 3000 GT
CATEGORÍA B INTERNACIONAL	HONDA LM EDITION
CATEGORÍA A INTERNACIONAL	MITSUBISHI FTO
CATEGORÍA ESPECIAL	TOYOTA GT- ONE

ACE COMBAT 3

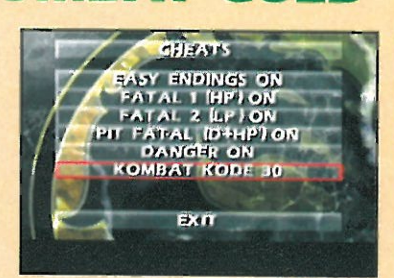


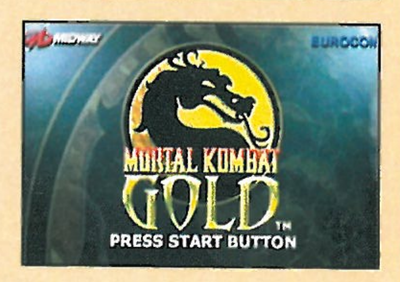


MISIÓN SIMULADOR:
Acceder a esta nueva misión no es nada sencillo porque para ello tendrás que finalizar el juego cinco veces, con cinco finales distintos y con la misma nave. Cuando termines el 5º final, Simon te permitirá jugar en la nueva Misión Simulador. ¿Te atreves?

MORTAL KOMBAT GOLD

Menú de trucos:
Seguro que este es el truco más ansiado por todos los amantes de esta saga que ya se ha convertido en un mito en el mundo de las consolas. Y si no, compruébalo por ti mismo. Espera a que aparezca la pantalla "Press Start" y pulsa (lo más rápido que puedas) ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., IZQ., DCHA., DCHA. Si lo haces bien, escucharás un sonido. Ahora ve a la pantalla de opciones y, con el cursor sobre la palabra 'Exit', pulsa A mientras mantienes L + R. El nuevo menú aparecerá ante ti. En él podrás activar:
Easy Ending: cuando termines con un luchador verás su final.
Fatality 1, 2 y Pit: son tres maneras sencillas de efectuar un Fatality, con Puñetazo Alto, Puñetazo Bajo o ABAJO/Puñetazo Alto..
Danger: Los dos luchadores con la barra de energía muy baja, tanto que si tienes activado cualquiera de los Fatality anteriores podrás realizarlos con un sólo golpe.
Kode Kombat: ¡Tienes hasta 30 códigos para activar!.



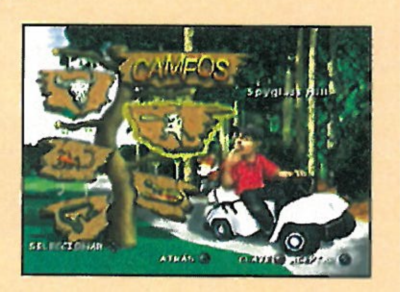






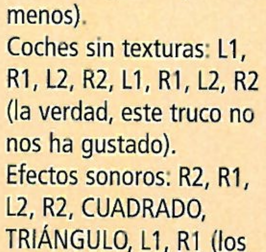
CYBERTIGER

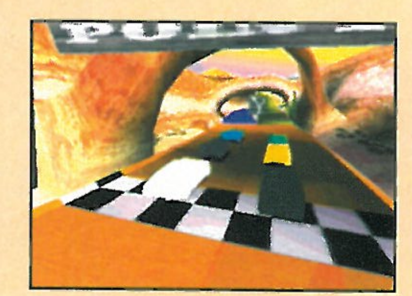
TODOS LOS CAMPOS:
Cuando comienzas un torneo sólo tienes un campo para jugar. Pero con estos códigos se soluciona el problema. Para introducirlos primero debes llegar hasta la pantalla de selección de campo y pulsar CÍRCULO para que aparezca una especie de tabla para introducir passwords. Ahora introduce estos para conseguir las distintas pistas.
Campo Cyber Bandlands: HARESO
Campo Cyber Canyons: NAMOPI
Campo Cyber Sawgrass: SECARE
Campo Cyber Summerline: PORASO



HOT WHEELS

VARIOS:
En esta lista hay de todo: trucos graciosos, entretenidos, curiosos y útiles. Todos ellos se introducen en la pantalla del menú principal, pero haz las combinaciones rápidamente.
Coches pequeños: CUADRADO, R2, L2, TRIÁNGULO, TRIÁNGULO, L2, R2, CUADRADO (miniaturas difíciles de manejar).
Grandes neumáticos: CUADRADO, TRIÁNGULO, CUADRADO, TRIÁNGULO, R1, R1, L2, L2 (el doble de los coches, bueno, más o menos).
Coches sin texturas: L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2 (la verdad, este truco no nos ha gustado).
Efectos sonoros: R2, R1, L2, R2, CUADRADO, TRIÁNGULO, L1, R1 (los más graciosos, no querrás dejar de escucharlos).
Turbo: R2, L1, CUADRADO, TRIÁNGULO, R1, L2, L1, R2 (este si que puede ayudarte a llegar primero a la meta).
Coche Tow Jam: CUADRADO, TRIÁNGULO, L1, R1, L2, R2, CUADRADO, TRIÁNGULO (pruébalo tu mismo). Esperamos que con estos trucos no haya minicoche que se te resista.









SPORTS CAR GT

DINERO NEGRO:



Lo peor cuando jugamos por primera vez con este CD es no tener dinero suficiente para comprar esa maravilla sobre ruedas que seguro te llevaría volando hasta la línea de meta. Pues este truco te brinda la oportunidad de hacerlo, gracias a una especie de evasión de impuestos. Tienes que presionar ARRIBA, IZQ, IZQ, DCHA, ABAJO, DCHA, L1, CUADRADO en la pantalla "Press Start" y comprobarás como ahora eres millonario.

TODOS LOS COCHES:



La verdad es que este juego dispone de varios coches a tu disposición desde el principio, lo que no está mal, pero es bastante mejor multiplicar las opciones por dos y poder seleccionar lo mejor de lo mejor. En la misma pantalla de antes tienes que pulsar ARRIBA, DCHA, IZQ, DCHA, ABAJO, ARRIBA, L1, R2. Activando este truco es poco menos que imposible que no ganes, ya que hay grandes vehículos.

TODOS LOS TRAMOS:

Una vez que estés en la pantalla "Press Start" usa el siguiente truco ABAJO, ABAJO, IZQ, DCHA, ARRIBA, IZQ, O, R2. Esta vez se multiplicarán las opciones de escenarios y, consecuentemente, la diversión. Además, una buena forma de poner a prueba tus habilidades al volante es conduciendo en el circuito más peligroso.

ROAD RUSH 64

CÓDIGOS:



Aquí tienes tres códigos de este entretenido juego. Introducelos en la pantalla del título y escucharás un sonido confirmatorio.

Todas las motos y las pistas: ARRIBA-C, IZQ.-C, IZQ.-C, DCHA.-C, L, R, ABAJO-C, Z. De esta manera no tendrás que esperar a ganar poco a poco, además de librarte de muchas caídas, para poder comenzar donde quieras.

Scooters: ABAJO-C, DCHA.-C, ARRIBA-C, IZQ.-C, Z, Z, L, IZQ.-C

Conducirla es muy entretenido. Pero no te dejes engañar por su tamaño y sus ruedas, es igual de potente que cualquiera (aunque quizá un poco más inestable).

Modo policía: Z, IZQ.-C, ABAJO-C, IZQ.-C, Z, L, R, ABAJO-C.

Activando este código podrás seleccionar como conductor de tu moto a un policía. Lo cierto es que se hace un poco raro ver a un poli encima de una moto como esta.

TRUCOS A LA CARTA

JAVIER SALMEAN

Hola, os mando este e-mail por que necesito ayuda en le juego ***Alundra****. Estoy en el castillo del lago y no consigo apagar las seis cubetas de la entrada. Sólo tengo apagadas tres y no encuentro la forma de apagar el resto. ¿Me podéis decir como lo puedo conseguir? Felicidades por la revista. Un saludo. Javivi.*

No te entendemos muy bien, pero aquí tienes la explicación de lo que debes hacer cuando llegues al castillo. Primero debes colocar los 7 emblemas: cinco son muy sencillos, otro debes ponerlo en el muelle de la isla cercana y el último en una baldosa de la caverna que hay escondida en la cascada (a la izquierda de la mina). Cuando el castillo salga de las aguas, entra por la derecha y utiliza los barriles (colocándolos a modo de escalera) para salir del agua. Utiliza el arco para activar el interruptor y poder avanzar. Bueno, creemos que te hemos solucionado el problema, si no es así vuelve a escribir (pero explícate mejor, ¿eh?).

IVÁN (LAS PALMAS)

Hola Hobbyconsolero de trucos, me llamo Iván, y me gustaría que me escribieras los trucos del ***Duke Nukem 3D*** *de Saturn. El de Elegir nivel y el de tener todas las armas. Muchísimas gracias.*

Pues aquí tienes (introducelos con el juego pausado).

Todas las armas: Z, X, X, Z, Y, Z, Y, X, Y.

Modo dios: X, Z, Z, X, Y, X, Y, Z, Y.

RAFA MERINO

¡Hola amigos de Hobby! Me llamo Rafa y tengo un problema con el ***Tomb Raider III****. No sé cómo huir de la celda de seguridad, en la prisión Nevada. ¿Me podríais ayudar? Muchas gracias.*

Pues sólo hay una manera de escapar de allí (ya que tienes todos los objetos confiscado). Súbete de un salto al saliente de la ventana y, cuando entre el Policía Militar corre delante de él para escapar. Pero antes de irte pulsa los interruptores de la izquierda para que se escapen los presos y se encarguen por ti de la poli.

MANUEL GÓMEZ FERNÁNDEZ (OURENSE)

Hola amigos de Hobby Consolas, tengo una Super Nintendo y un ***Dragon Ball Z Hiper Dimension****. Y quiero saber algún truco, en especial el de abrir un modo de juego que me permita jugar un torneo. Gracias.*

No hemos conseguido el que nos pides, pero a ver si estos te sirven. Para acceder a dos modos turbos presiona X, Y, R, L o X, Y, R, L, A, B al mismo tiempo en la pantalla de presentación y en el mando dos. Si es correcto aparecerán las palabras "Ultimate Menace". Si quieres aumentar la fuerza y la resistencia a tu personaje pulsa, en plena conversación L, R, Arriba, Abajo, Y, X, Izquierda, Derecha.

MARC PÉREZ FERNÁNDEZ (BARCELONA)

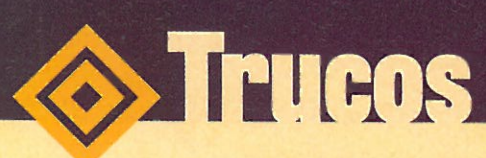
Hola, me llamo Marc y me gustaría saber todos los trucos del Mundo Perdido: ***Jurasic Park*** *de PSX. Espero que podáis satisfacer mis peticiones, gracias.*

Aquí tienes unas cuantas claves de Jurasic Park II, que sabes que se introducen en la pantalla de Passwords.

Velocirraptor: X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, Cuadrado, X, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, Círculo.

Tyranosaurus Rex: X, X, Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, X, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado.

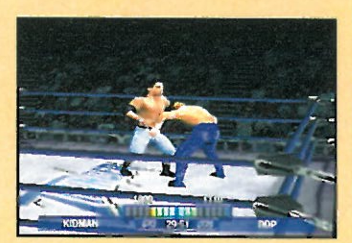
Compy con 20 vidas: X, X, Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo.



WCW MAYHEM

PASSWORDS:
Introduce todos estos códigos en la pantalla del PPV/passwords.
Para poder optar por cualquier luchador escribe PLYHDNGYS
Para poder jugar con el mismo personaje DPLGNGRS
Para tener más información de tu luchador pulsa PRNTSTMN
Si prefieres crear un superluchador introduce MKSPRCWS
Si los trucos funcionan, un letrero aparecerá en la parte inferior de la imagen con el nombre del truco.





SPEED DEVILS

CUATRO TRUCOS:
Para unos serán pocos, para otros muchos, pero seguro que a todos os viene bien, porque con ellos no habrá nada que se os resista. Para activarlos comienza una carrera y, sin pausar el juego, presiona la combinación. Si el truco se ha activado recibirás la advertencia de la consola.
Todos los coches y pistas: B. DCHA., B, DCHA., ARRIBA, B, ARRIBA.
Turbos ilimitados: ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, A, X, A
Pasar de clase: ABAJO, DCHA., ABAJO, DCHA., A, X, A.
Más dinero: A, DCHA., A, DCHA., ARRIBA, B, A (pero este código sólo funciona en el modo Championship).

MADDEN 2000

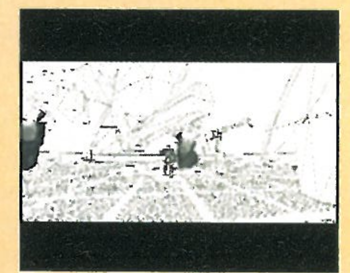
Introduce cada uno de estos códigos en la opción destinada a códigos dentro de System Options.
Super salto: SPRONG
Equipo industrial: INTHEFUTURE
Estadio de los hermanos Tiburón: COTTONCANDY
Estadio Tiburón: WEPUTITTHERE
Estadio de los 70': LOVEBEADS
Nueva cámara: VERTIGO
Interceptar fácilmente: PICKEDOFF

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M.

TODOS LOS CÓDIGOS:
Aquí tienes una buena lista de códigos de este juego. Todos se introducen en la pantalla de "Enter Cheat" y no tienen desperdicio. Seguro que tu opinas lo mismo. Algunos de ellos sólo funcionan en el modo Multiplayer.
- Todos los niveles: "SKIPPY"
- Todas las armas: "LOADED"
- Egipto (en modo multi-player): "CLAW"
- Trooper femenino (en modo multi-player): "GODDESS"
- Invencibilidad: 'GODLY'.
- Colmena (en modo multi-player): "UGLY"
- Guarda colmena (en modo multi-player): "LEGGY"
- Munición infinita: "SORTED"
- A la carrera: "SONIC"
- Guarda Volcano (en modo multi-player): "RUBBER"
- Fuego: "SKETCHY".
- Todos los trucos activados: "GOLDENPIE"

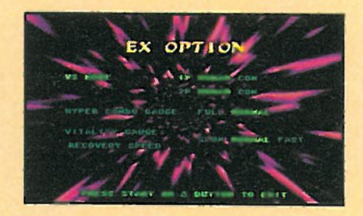
Cada vez que introduzcas uno verás el avisó en la parte inferior de la pantalla. Por cierto, los del modo multi-player sólo pueden introducirse una vez. ¡A terminar con todos los bichos!





MARVEL VS CAPCOM

OPCIONES EXTRAS:
Capcom ya nos tiene acostumbrados a este tipo de menús secretos. Para acceder a él, ilumina la palabra Options del menú principal y pulsa START mientras presionas SELECT. Los seguidores de la saga ya sabéis más o menos los que os vais a encontrar.



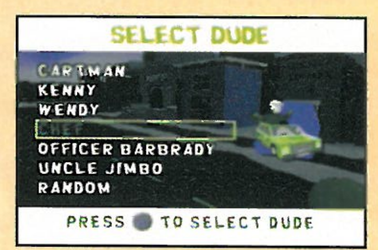


DE FOTO:
Nosotros hemos conseguido pillar uno de esos momentos de foto en el que los personajes hacen "sus cosillas". Para ver que animación tiene cada personaje pulsa SELECT en medio de un cambate. Ruy se coloca la cinta del pelo y el Capitán Commando toca la guitarra. No sirve de mucho, pero es un golpe muy gracioso. Estos chicos de Capcom son una monada...

SOUTH PARK RALLY

MR. GARRISON:
Para hacerte con otro de los simpáticos personajes de este juego tendrás que trabajar un poco (aunque ya se sabe que sarna con gusto...). Primero escoge a Chef en la pantalla de selección (dentro del modo arcade) y una vez en carrera debes ganar los dos primero niveles. Así dicho parece sencillo, pero es que se nos olvidaba que no puedes utilizar ni una de tus monedas de continuación.





DEMOLITION RACER

¿LO QUIERES TODO?:
Pues la única manera rápida y sencilla de obtenerlo es siguiendo este truco. Activándolo podrás entrar en todos los modos de campeonato y tendrás acceso a todas las pistas y los mejores coches. Para ver con tus propios ojos esta maravilla, presiona X, X, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO en la pantalla del menú principal. Verás que saltas de un menú a otro pero eso es signo de que lo estás haciendo bien. Y si no, compruébalo tu mismo. No está nada mal, ¿verdad?





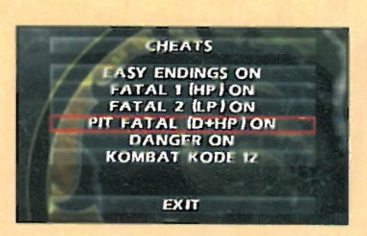
MORTAL KOMBAT GOLD

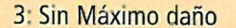
VESTUARIO ALTERNATIVO:
Empezamos esta lista de trucos con uno de los clásicos dentro de la saga. Se trata de poder cambiar de color los trajes de tus personajes. Para ello, en la pantalla de selección de luchador, presiona START y pulsa A. Verás que el personaje gira y se ve el símbolo de Mortal Kombat. Cada personaje tiene tres distintos colores, así que ya sabes, llevalos totalmente a la moda.

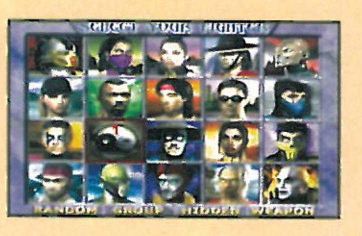
MENÚ DE TRUCOS:
En cada nueva entrega de este juego se esconde un menú especial. Para llegar a él, esta vez debes pulsar (muy rápidamente) ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., IZQ., DCHA., DCHA. en la pantalla "Press Start" (si lo has hecho bien oirás un grito). Entra en el menú principal y, con la palabra "Arcade" iluminada, presiona L y R al mismo tiempo. Esto te llevará directamente al menú secreto. En el podrás elegir:
"Easy Endings".- Podrás ver de la manera más sencilla las escenas finales de todos los personajes.
"Fatal 1".- Realizarás el fatality con solo pulsar Puñetado Alto
"Fatal 2".- Realizarás el fatality con sólo pulsar Puñetazo Bajo
"Pit Fatal".- Acaba con tu oponente pulsando ABAJO + Puñetazo Alto.
"Danger".- Activando esta opción ambos luchadores comenzarán con la barra de energía casi agotada.
"Kombat Kode".- Selecciona un número para activar los trucos.
0: Sin código
1: Grandes cabezas
2: Sin Lanzamiento











3: Sin Máximo daño
4: Sin Máximo lanzamiento
5: Carrera ilimitada
6: Todas las Armas
7: Ronda de Armas
8: Armado y peligroso
9: Muuuchas Armas
10: Combate en silencio
11: Combate explosivo
12: Sin barra de poder
13: Sin lluvia
14: Combate de armas
15: Modo Noob Saibot
16: Lluvia roja
17: Escenario Goro's Lair
18: Escenario The Well
19: Escenario Elder Gods
20: Escenario The Tomb
21: Escenario Wind World
22: Escenario Reptile's Lair
23: Escenario Shaolin Temple
24: Escenario Living Forest
25: Escenario Prison
26: Escenario Ice Pit
27: Escenario The Church
28: Escenario The Netherrealm
29: Escenario The Soul Chamber
30: Escenario Ladder Stage

PERSONAJES SECRETOS:
Otra costumbre de los programadores de MK es esconder unos cuantos personajes. Para acceder a Goro, Sektor y Noob Saibot (sin tener que terminar el juego, sigue nuestros consejos.
Jugar como Goro, Sektor y Noob Saibot
GORO.- Ilumina en la pantalla de selección de Luchador "Hidden" y pulsa L y R. Sin soltarlos presiona ARRIBA, IZQ., A.
SEKTOR- Con la misma opción iluminada presiona ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, IZQ., IZQ., IZQ., IZQ., A (pulsando L y R)
NOOB SAIBOT- El código de Saibot es ARRIBA, ARRIBA, IZQ., IZQ., IZQ., IZQ., A mientras pulsas L y R.

concurso

TOY STORY 2

¡Buzz Lightyear al rescate!



¡Consigue uno de los 30 juegos promocionales de la película y ayuda a Buzz y a sus amigos a rescatar a Woody!



Preguntas

1. ¿Qué juguete amigo de Woody va perdiendo partes de su cuerpo que tenemos que encontrar?
a) El Señor Patata.
b) Rex, el dinosaurios.
c) La muñeca Barbie.

2. ¿Quién es el muñeco archi-enemigo de Buzz al que debemos derrotar?
a) El cerdito hucha
b) El emperador Zurg
c) RC, el coche de Radio Control.

3. ¿Qué frase característica pronuncia Buzz cada vez que va a iniciar un tarea difícil?
a) ¡A por ellos, que son pocos y cobardes!
b) ¡Banzai!
c) ¡Hasta el infinito y más allá!

Bases del concurso

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "CONCURSO TOY STORY 2"
2. Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán TREINTA que ganarán un Juego Promocional de Toy Story 2 para Psx. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 25 de Febrero hasta el 27 de Marzo de 2000.
4. La elección de los ganadores se realizará el 28 de Marzo de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de Mayo de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: PROEIN y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

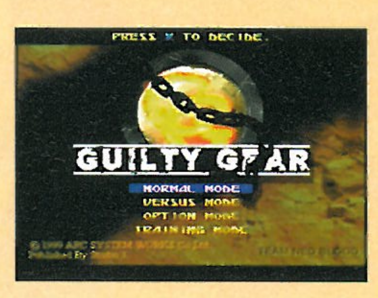
NOMBRE Y APELLIDOS: ....
DIRECCIÓN: .... **LOCALIDAD:** ....
C.POSTAL: .... **PROVINCIA:** ....
TELÉFONO: .... **RESPUESTAS: 1:** .... **2:** .... **3:** ....



GUILTY GEAR

JUGAR CON BAIKEN:
La única manera de poder manejar a este luchador es venciendo en el modo Normal sin utilizar ninguna continuación. ¿Esto te parece difícil? pues espera a leer el modo de poder elegir a Testament y Justice (de lo mejorcito): debes completar el juego en el modo arcade, pero no sirve el modo sencillo. Necesitas jugar, como mínimo, en el modo normal de dificultad. Por lo menos esta vez sí que te dejaran continuar. ¡Ánimo, que tu puedes!





VIRTUA STRIKER 2 V 2000.1

EQUIPO F.C. SEGA:
Menudo equipazo que debe ser el de SEGA, ¿verdad? Pues hay una manera muy sencilla de conseguirlo. Ve a la pantalla de selección de equipo (dentro del modo Arcade) y pulsa START sobre Francia, Chile, Sur Africa, Inglaterra, Alemania y Argentina (en ese orden) antes de que se acabe el tiempo. El equipo aparecerá en la parte superior de la segunda columna.



EQUIPO MVP YUKI CHAN:
Selecciona el modo arcade y presiona START sobre Yugoslavia, USA, Korea e Italia. El nuevo equipo aparecerá el la parte superior de la primera columna. Desde luego no es para nada un equipo normal, ¿no crees?



EQUIPO MVP ROYAL GENKI:
Pues si el anterior grupo os parecía raro, ¿qué opinais de jugar con extraterrestres y con un platillo como pelota? Pues eso haréis si seleccionáis este equipo. Para hacerlo visible, activa primero el Equipo MVP Yuki Chan, sitúate sobre él, y presiona START y A al mismo tiempo. ¡A nosotros nos mola cantidad!

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

MÁS COCHES:
Lo cierto es que las opciones de este tipo de juegos al principio suelen ser bastante escasas, y no poder correr con un buen coche, no se a vosotros, pero a nosotros no nos gusta nada. Para evitarlo hemos encontrado este truco. En el modo Campeonato, después de introducir tu nombre. Aparece el menú de circuitos y en él pone 'Equipos', 'Guardar' y 'Menú principal' en la parte izquierda. Utilizando el segundo pad pulsa Z, DCHA., Z, Z, Z, B, ABAJO-C, A, DCHA., START. No notarás ninguna modificación, y al pulsar A (ya en el primer pad) para seleccionar coche, pasarás de pantalla. Pero te aseguraos que ahora tendrás a tu disposición todos los vehículos, incluído el de élite.





LOS PITUFOS

SELECCIÓN DE NIVEL:
¿Estás atascado en un nivel? ¿Ese salto complicado no te permite avanzar? ¿Eres de esos que no duermen hasta que ven el final de un juego? Si estás en cualquiera de estos casos nosotros podemos ayudarte. Hay una manera muy sencilla de poder seleccionar la fase desde la que quieres comenzar a guiar a tu compañero de color azul. Para hacerlo selecciona como nivel de dificultad "Esto no es un picnic" después de escoger la opción "Nuevo Juego". Después de la escena en la que Gargamel hace de las suyas presiona L1, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, IZQ., IZQ, ARRIBA, R2. Todos tus problemas resueltos de un plumazo.





¿Por qué Centro MAIL?



Porque
puedes **cambiar** y **alquilar** todos los videojuegos.



Porque
nos esforzamos para ofrecerte continuamente los **mejores precios**.



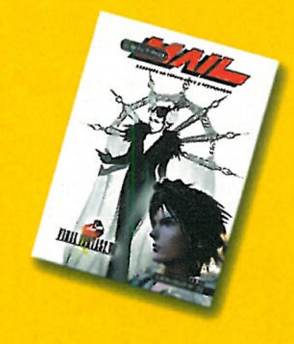
Porque
si buscas **juegos baratos**, tenemos miles de juegos a precios increíbles.



Porque
disponemos de una **Tarjeta de Socio** gratuita con la que podrás participar en promociones y sorteos exclusivos, obtener descuentos y recibir nuestro Catálogo directamente en tu domicilio.



Porque
nos puedes **encargar cualquier producto** que esté a la venta y pasar a recogerlo cuando te venga bien.



Porque
tenemos el mayor **catálogo** del sector, con más de 2.000 artículos diferentes, que renovamos constantemente.

Porque
nos puedes **reservar** tus juegos favoritos antes de que salgan para que no te quedes sin ellos.



Porque
disponemos de una **página Web** muy completa donde podrás consultar todos nuestros productos y realizar pedidos.

Porque
tenemos todas las **novedades** que salen a la venta y, generalmente, los **primeros**.

y porque
somos la **primera cadena especialista** en informática y videojuegos de España y eso no se consigue fácilmente.



Centro MAIL te da más. No te conformes con menos.

GAME

EXIT



Pedidos por Internet www.centromail.es

superofertas del mes
[del 1 al 31 de Marzo]

CRAZY TAXI



~~8.990~~ 8.490

DEADLY SKIES



~~9.490~~ 8.490

MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2



~~8.990~~ 6.990

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING



~~8.990~~ 6.990

TOY STORY 2



~~9.990~~ 8.990


Ofertas válidas hasta fin de existencias



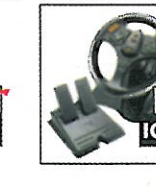
DREAMCAST 39.900

Producto	Precio anterior	Precio
CABLE EXTENSIÓN PERFORMANCE		1.990
CABLE SCART (EUROCONECTOR)		3.990
CONTROL PAD PERFORMANCE ASTROPAD (AZUL, NEGRO, ROJO, VERDE)		4.490
CONTROLLER	4.990	4.690
JOYSTICK ARCADE STICK	8.990	8.690
KEYBOARD	4.990	4.690
MEMORY CARD PERFORMANCE		2.990
MOTION PAK PERFORMANCE		2.990
MUEBLE DREAM STATION DC/PSX		4.900
VIBRATION PAK	3.990	3.790
VISUAL MEMORY	4.990	4.690
VOLANTE INTERACT CONCEPT 4 RACING WHEEL	15.990	15.490
VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL	10.990	10.490
VOLANTE RACE CONTROLLER	10.990	9.990











Juego	Precio anterior	Precio
AEROWINGS		8.990
ARMADA	8.990	8.490
BUGGY HEAT		8.990
EVOLUTION	8.990	8.490
F1 WORLD GRAND PRIX		8.990
FIGHTING FORCE 2	8.990	8.490
JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL	8.990	8.490
MARVEL VS CAPCOM	8.990	8.490
NBA SHOWTIME	8.990	8.490
PSYCHIC FORCE 2012	8.990	8.490
RE-VOLT	8.990	8.490
READY 2 RUMBLE BOXING	8.990	8.490
RED DOG		8.990
SEGA RALLY 2		8.990
SHADOWMAN	8.990	8.490
SNOW SURFERS		8.990
SONIC ADVENTURE		8.990
SOUL CALIBUR		8.990
SOUL FIGHTER	8.990	8.490
SPEED DEVILS	8.990	8.490
STREET FIGHTER ALPHA 3	8.990	8.490
TEE OFF	8.990	8.490
THE HOUSE OF THE DEAD 2		8.990
TOY COMMANDER		8.990
UEFA STRIKER	8.990	8.490
VIGILANTE 8: SECOND OFFENCE	9.990	9.490
VIRTUA STRIKER 2		8.990
WILD METAL	9.990	9.490
WORLDWIDE SOCCER 2000		8.990
WORMS ARMAGEDDON	8.990	8.490




























Atención al cliente 902 17 18 19



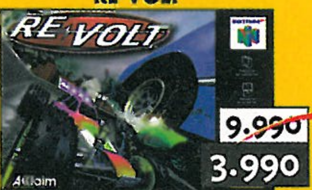
CARMAGEDDON 64


8.990 5.990

MICRO MACHINES 64 TURBO


9.990 5.990

RE-VOLT


9.990 3.990

TUROK: RAGE WARS


9.990 5.490

RAMPAGE WORLD TOUR


3.990 1.990

FIFA 2000


5.990 5.490


NINTENDO 64 14.900



14.990



12.490

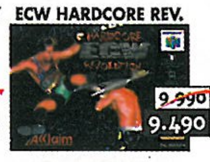
SI RESERVAS TU POKÉMON STADIUM, ESTA CAMISETA DE REGALO

C. PAD THRUSTMASTER STINGRAY 64 6.990 990

MANDO DE CONTROL (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) 4.990

MEMORY EXPANSION PAK 4.990

RUMBLE PAK 3.490





Juego	Antes	Precio
A BUG'S LIFE	9.990	9.490
CASTLEVANIA 2	11.990	11.490
CHAMELEON TWIST	3.990	3.490
DARK RIFT	3.990	3.490
DOOM 64	3.990	3.690
DONKEY KONG 64 + MEMORY	12.990	12.490
ECW HARDCORE REV.	9.990	9.490
I. SUPERS. SOCCER 64	5.990	2.990
I. SUPERS. SOCCER '98	9.990	3.990
J. MCGRATH'S SUPERCROSS 2000	9.990	9.490
JET FORCE GEMINI	9.990	9.490
NBA JAM 2000	9.990	9.490
QUAKE 64	3.990	3.690
RAYMAN 2	9.990	9.490
READY 2 RUMBLE BOX.	9.990	9.490
RESIDENT EVIL 2	13.990	13.490
SUPER SMASH BROS.	9.990	9.490
SUPERCROSS 2000	9.990	9.490
TOY STORY 2	11.990	9.490
XENA: WARRIOR PRINCESS	9.990	9.490







GAME BOY COLOR




12.990 12.490

ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3 (BLACK, PURPLE) 1.290

GAME BOY CÁMARA (VERDE, AMARILLA, AZUL, ROJA) 7.990 3.990

GAME BOY PRINTER 9.990 9.490

MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER (GREY, PURPLE) 2.900

















Juego	Antes	Precio
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	5.890	5.490
KONAMI GB COLLECTION VOL. 1	5.990	5.490
KONAMI WINTER GAMES	5.890	5.490
LA BELLA Y LA BESTIA	5.990	5.490
MICKEY'S RACING ADVENTURE	5.990	5.490
PATO LUCAS NEGOCIOS PATOSOS	5.990	5.490
POKÉMON AZUL	5.990	5.490
POKÉMON ROJO	5.990	5.490
STAR WARS: EPISODE 1-RACER	5.990	5.490
STREET FIGHTER ALPHA	5.990	5.490
TARZÁN	6.290	5.990
TOCA TOURING CAR	5.990	5.490
TOM AND JERRY	5.990	5.490
TONIC TROUBLE	5.990	5.490
TOY STORY 2	5.990	5.490
TUROK: RAGE WARS	5.990	5.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias

EXIT

POWER STONE 2



El regreso de Capcom a la lucha tridimensional

El primer título revolucionó hace un año el concepto de lucha en un escenario tridimensional. Esta vez los personajes de «Power Stone», regresan simultáneamente a los salones recreativos y a la consola de Sega, con un juego que multiplica por 4 la espectacularidad de la primera parte.

NOVEDAD EN JAPÓN

Aquellos que conozcan el primer juego de la serie, se van a encontrar con el mismo estilo de combate: luchadores que se pasean por un enorme escenario en 3D, golpeándose con todo lo que encuentran y destrozando los escenarios a su paso. Sin embargo, la nueva entrega de Capcom ha evolucionado hasta convertirse en un juego más cercano al «Super Smash Bros» de N64 que a su predecesor. Para empezar, nos vamos a encontrar con la participación simultánea de 4 jugadores -con un plantel que incluye a los personajes de la primera entrega además de 4 nuevas incorporaciones-, y con un diseño de escenarios mucho más enrevesado y cercano a los juegos de plataformas.

Esta vez nuestros personajes cuentan con las posibilidad de utilizar vehículos especiales -como tanques u hovercrafts- y nuevas armas, aún más espectaculares que las de la primera parte, para conseguir las joyas que aumenten nuestro poder y así poder eliminar a los contrarios de un modo más sencillo.

Por otro lado, el catálogo de escenarios -muchos de ellos en movimiento- incluye más niveles de altura y refleja ambientes de lo más extraño, desde caídas en vuelo libre por el cielo, hasta embarcaderos, tumbas abandonadas e incluso bases espaciales.

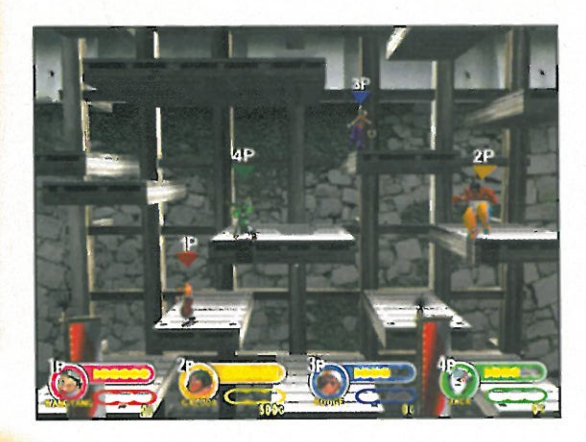
La conversión a Dreamcast nos permitirá descargar personajes ocultos directamente desde la máquina arcade -gracias a nuestro VMS y al puerto especial de la máquina- e incluirá nuevos modos de juego, y sorpresas ocultas, al estilo del primer «Power Stone».

Por otro lado, las nuevas animaciones y el retocado "look" de los personajes ofrecerán un aire más infantil y desenfadado, enfocado a público más joven.

Tanto la versión doméstica como la que corra sobre la placa Naomi serán presentadas el 25 de Febrero, y estarán disponibles en Japón en primavera.







«Power Stone 2» introduce nuevos personajes y golpes, escenarios en movimiento y partidas de 4 jugadores de manera simultánea.







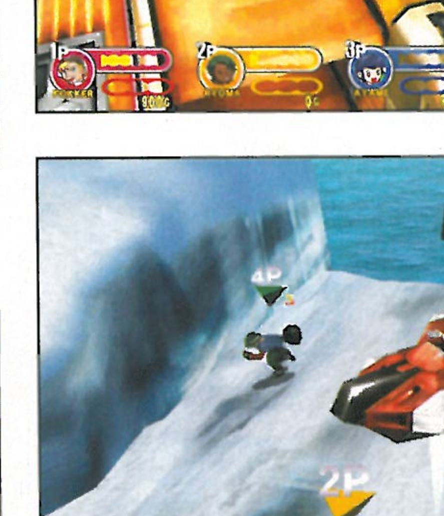
El objetivo de los combates vuelve a ser acabar con la energía de nuestros enemigos o conseguir las gemas especiales que nos otorguen nuevos poderes y golpes más efectivos.

Los escenarios en movimiento resultarán mucho más espectaculares que los del primer Power Stone, y la superficie de combate será sensiblemente mayor, evitando que en los combates con 4 jugadores simultáneos se confundan los personajes.



La máquina incluirá un puerto especial para que podamos descargar los datos a la VMS, y así trasladarlos a nuestra Dreamcast.









Card Captor Sakura es un anime muy conocido dentro del mundo del manga, y aquí en España también por los telespectadores andaluces. En solo unos meses han aparecido tres juegos basados en esta serie, lo que habla de su incipiente popularidad.

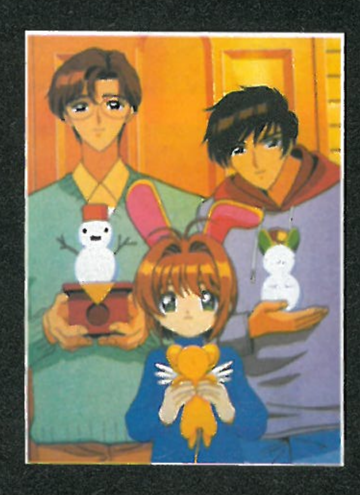
Card Captor Sakura

Card Captor Sakura es una de las mejores series que se han podido ver últimamente por Japón, salida de la imaginación del famoso grupo de chicas dibujantes de manga conocidas por el nombre de **Clamp**. Tienen en su haber otras series de gran aceptación dentro y fuera de su país como **X 1999**, **Magic Knight Rayearth** (en nuestro país llamada **Luchadoras de Leyenda**), **Tokyo Babilon**, **RG Veda** o la que este mes nos ocupa, Card Captor Sakura.

Historia

Sakura es una chica alegre y despreocupada de once años de edad, que un día al llegar a casa después de clase oye algo raro que viene del desván.Todo parece normal, pero un libro le llama la atención y es entonces cuando al abrirlo se escapan volando cientos de cartas. Del libro empieza a salir también una especie de osito de peluche amarillo, que le dice que ha dejado escapar todas las cartas de **Clow** y que tiene que recuperarlas como sea.





Este osito se llama **Kerobero**, y es el supuesto guardián de las cartas. Kerobero le da a Sakura un **bastón mágico** capaz de capturar a las cartas de Clow, ahora convertidas en multitud de **espíritus**, dotándola con el poder de usar las cartas capturadas para distintos fines como volar, dar grandes saltos, cargarla de una gran fuerza... De ahora en adelante, Sakura tendrá la importante misión de devolver todas las cartas a su estado inicial, ya que de otro modo pueden traer graves problemas.

Personajes principales



• **SAKURA:** protagonista de este manga, de constitución atlética y carácter amistoso, esta **guapísima** chica es al mismo tiempo estudiante normal de escuela y cazadora de cartas, gran amiga de Tomoyo a la que conoce desde muy pequeña y que va a su misma clase.

• **KEROBERO:** es el **guardián** del libro de Clow. Su forma verdadera es Cerberos, un poderoso león sagrado, pero a causa de la separación de las cartas, su poder se quedo extremadamente reducido y su aspecto pasó de un fiero león llameante, a un simple osito amarillo que tiene que pedir ayuda a una pequeña niña como Sakura.

• **TOMOYO: amiga** inseparable de Sakura, tiene la costumbre de no salir de casa sin su cámara de video, para poder grabar a Sakura en cualquier momento. También es muy manitas y es capaz de realizar preciosos vestidos de batalla para Sakura.

• **TOUYA: hermano** mayor de Sakura y de gran éxito entre las chicas de su instituto. Siempre está chinchando a su hermana, pero en el fondo es muy buen hermano y posee una gran responsabilidad.

• **YUKITO:** es el **mejor amigo** de Touya. De aspecto frágil, ha cautivado, sin saberlo el corazón de Sakura, pero una importante diferencia de edad hace de este amor algo imposible.

• **FUJITAKA:** es el **cabeza de familia**, de aspecto siempre alegre y despreocupado, en realidad encierra un pasado algo triste, ya que su esposa, y madre de Sakura y Touya, murió años atrás al tener a su segundo hijo.

• **SYAORAN:** de nacionalidad china, Syaoran viajo a Japón advertido por unos poderes mágicos que posee toda su familia, ya que pudo sentir la separación de las cartas de Clow.

• **MEILING:** también de nacionalidad china, este personaje se supone que esta prometido por bienes familiares a Syaoran, pero

Cds musicales

Como en casi todo anime que tenga algo de éxito, los CD´s musicales aparecen casi a la par que la serie. Card Captor Sakura tiene un total de **cinco CDs** de música. Repartidos entre los primeros cuatro compactos, podemos oír todas las músicas de la serie, como el "opening" y "ending", músicas de fondo y canciones especiales. El quinto CD es el mejor de todos llamado **Card Captor Sakura - Character Song Book**, que posee una canción especial cantada por cada uno de los principales personajes de esta serie.

este no le corresponde en el amor como es debido.
De carácter alegre pero a la vez prepotente, siempre esta compitiendo en todo lo que puede contra Sakura e intenta también cazar cartas de Clow.

• **EL MANGA**: todavía se sigue editando en Japón, por lo que Card Captor Sakura por ahora no tiene final.
Tiene que estar a punto de editarse el volumen recopilatorio diez de la serie, también editada semanalmente en la revista para chicas **Nakayoshi**, ya que este manga aunque no es 100% shojo, su base principal sí lo es.
El dibujo del manga es mucho mas fino que en el anime, teniendo los personajes un mayor aspecto de **Shojo manga** con cuerpos mas estilizados, caras algo femeninas y todo lleno de florecitas.

• **EL ANIME**: en este formato, la serie posee un aspecto mas **"normal"**, escondiendo bastante el aspecto afeminado con el que los personajes



aparecen en el manga.
La serie de animación de Card Captor Sakura cuenta con una excelente **calidad visual**, manteniendo un gran dibujo en toda la serie (aspecto bastante difícil de ver en otras series).
Con una totalidad de **46 episodios**, la serie se divide en **dos temporadas** diferentes (la primera acaba en el capítulo 35).
Esta serie está siendo emitida actualmente en España por **Canal Sur 2** Andalucía, por lo que son muy pocos los afortunados en poder ver esta excelente serie doblada al castellano, ya que incluso en Andalucía no todo el mundo puede captar la señal de este segundo canal de televisión.
Existe un film de animación en el que Sakura acompaña a Meiling hasta China, y espero que sea traducido algún día.

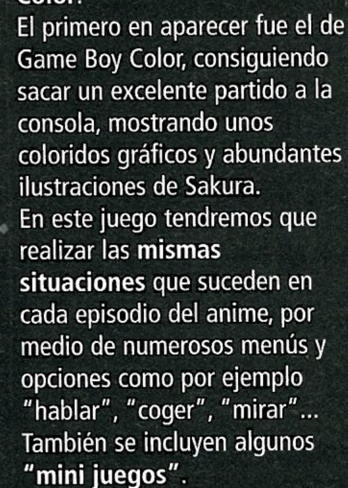
Merchandising



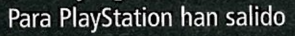
En este tipo de series es muy normal encontrar miles de accesorios basados en el anime, como **carteras** de colegio como la de Sakura, **bastones mágicos**, **disfraces** de los distintos trajes de combate, y además todos los **peluches** de la mascota Kerobero.

Los Juegos





Como todo anime que se precie, la adaptación al videojuego es inevitable. Card Captor Sakura no podía ser menos, teniendo en la actualidad **cuatro juegos** diferentes entre las consolas **PlayStation** y **Game Boy Color**.
El primero en aparecer fue el de Game Boy Color, consiguiendo sacar un excelente partido a la consola, mostrando unos coloridos gráficos y abundantes ilustraciones de Sakura.
En este juego tendremos que realizar las **mismas situaciones** que suceden en cada episodio del anime, por medio de numerosos menús y opciones como por ejemplo "hablar", "coger", "mirar"...
También se incluyen algunos **"mini juegos"**.
Para PlayStation han salido hasta el momento tres juegos de C.C.Sakura, todos ellos basados en la serie, realizados por **Arika** (la compañía que lleva adelante la saga poligonal de Street Fighter).
Su mecánica es muy parecida a la de los juegos de GB, aunque de una manera bastante mas fiel debido a las posibilidades técnicas de la PSX.
Son juegos muy **fáciles** que no requieren un conocimiento del japonés y que están sobre todo recomendados para los conocedores de la serie.







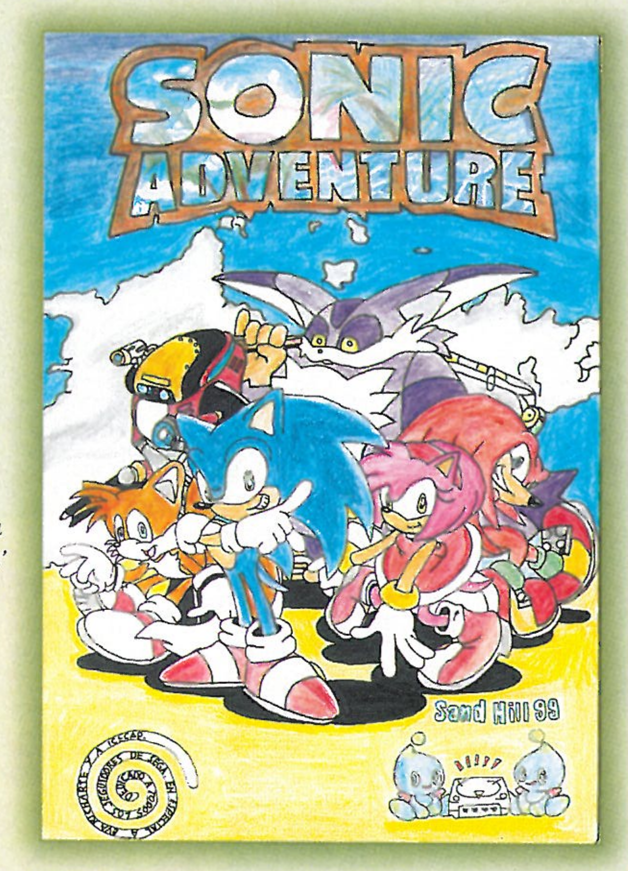
Finalizando

Quizás se trate de una serie para críos, pero es de esas que tienen un encanto especial. Trataré de hacerme con las dos siguientes entregas para PSX, y en cuanto las consiga os hablaré de ellas.
Hasta entonces...

Matta raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales

teléfono rojo

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta.
28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.



MIKEL PRADINI ALTUNA «Sand Hill». Guipúzcoa

FUTURO PROGRAMADOR

Hola Yen, ¿qué tal?. Soy un internauta con un par de pesquisas:
¿Qué pasa, te haces el sueco o es que las cartas cortas no las respondes? No, en serio. ¿En qué web podría encontrar un buen (y legal) emulador de SNES y los correspondientes Final Fantasy? ¿De qué van?
En todo caso me haría el japonés y no el sueco. Bueno, el tema de los emuladores no está nada claro que sean legales, así que no voy a poder ayudarte.
Te voy a pedir que me ordenes... las consolas que hay en en el marcado de más a menos potentes (simple curiosidad) ¿Asustado?
Pues a poco que sepas matemáticas, tú mismo la podrías confeccionar: Dreamcast 128 bit, N64 64 bit, PlayStation 32 bit, Neo Geo Pocket 16 bit, y Game Boy 8 bit. ¿Has visto qué fácil?
De mayor quiero ser programador ¿Qué debo hacer? Estoy por tirar por Ingeniería Informática.
No es mal camino, desde luego, pero si de verdad estás interesado ponte en contacto con algunas de las compañías de programación que hay en España, como Dinamic, Bit Managers... Ellos seguro que te aconsejan mejor que yo.
¿Cuando esté en la universidad, ¿Puedo ir a trabajar con vosotros pa' sacar pelas? Mis profes dicen que tengo "estilo" escribiendo.
No. Aquí no pagan a los redactores. Se les cobra por el hecho de poder colaborar en una revista tan prestigiosa como Hobby Consolas. ¿Vale?

Internauta anónimo.

COVERSIONES DREAMCAST

Hola "Yen", ¿qué tal? Espero que con ganas de contestarme unas preguntillas que tengo para ti. Tengo una Dreamcast y por ahí van los tiros.
¿Sabes si habrá algún FIFA o un ISS para esta consola? En caso afirmativo ¿qué me puedes decir de ellos?.
Electronic Arts no ha llegado a un acuerdo con Sega de momento, así que por ahora no hay nada de nada. Konami ya tiene unos cuantos juegos para Dreamcast, por lo que sí hay bastantes posibilidades. A ver si ellos son capaces de lanzar el juego de fútbol que se merece esta consola.
¿Es verdad que saldrán versiones para DC de V-Rally, Tony Hawk's Pro y Tomb Raider?
Pues sí, es verdad, y lo harán durante este año.
Hay rumores por ahí de que es posible que aparezca Tekken en DC ¿sabes algo?
No, y mira que me extraña, porque el único Tekken que hay en perspectiva es el Tag Tournament para PS 2. Pero con Soul Calibur está más que sobrado.
¿Lanzarán Capcom o Namco algún juego próximamente, exceptuando Resident Evil? ¿Cuáles?
Capcom está lanzando un montón de juegos de lucha. Los próximos en venir serán Jojo´s Bizarre Adventure y Street Fighter 3 W Impact. Namco anunció en su día que pensaba sacar unos tres títulos al año para Dreamcast, pero todavía no ha dicho cuáles serán los próximos.
¿Cuándo podremos jugar en la red con los tanakas?

JUAN ALONSO SIERRA ESCOBAR. Mallorca

Sega asegura que el juego online se pondrá en marcha a lo largo de este año.

Hace tiempo se hablaba de la llegada de juegos como el Star Wars Racer, Daytona 2... ¿Qué pasa con ellos?

La versión del Racer está ya confirmada, y prevista para esta primavera. Del otro título todavía no se sabe nada.

Anónimo.

LA MAGIA DE SHENMUE.

Hola Yen, me llamo Sergio y tenía unas dudas que espero me puedas solucionar:

Leí el pasado día 22 de Enero que Tomb Raider The Last Revelation iba a salir para Dreamcast. ¿Habéis tenido alguna noticia acerca de la fecha de lanzamiento o qué novedades tendrá con respecto a las otras versiones?

Supongo que la preview que llevamos este mes te vale de contestación.

El Zelda Gaiden sale en Japón antes del verano, entonces ¿cuándo saldrá aproximadamente en Europa?

Yo espero que lo haga antes de que acabe el año, como plato fuerte de la navidades.

¿Y el Perfect Dark?¿Vendrá traducido?

El Perfect Dark sale en Junio y vendrá traducido.

Por favor, ¿me puedes decir en qué dirección puedo conseguir la versión para el VM del Soul Calibur?.

Prueba en la web de Namco.

El Shenmue, ¿llegará a España?, si es así ¿cuándo? y por último ¿llegará traducido? Porque por las pocas imágenes que he visto en un programa sobre manga y videojuegos y el reportaje de la revista Dreamcast, el juego me parece alucinante y que puede llegar a superar con holgura a Final Fantasy VIII o a Zelda.

El juego llegará a España, por supuesto, pero, sinceramente, dudo mucho que llegue traducido. Como bien dices, este juego es alucinante y supondrá un paso adelante en el camino de los videjuegos hacia el realismo. Pero yo que tú iría aprendiendo inglés...

También quiero felicitaros por vuestra revista que llevo comprando desde el número uno.

P.D. Podríais incluir algún vídeo de Evangelion o algún trailer del nuevo anime llamado Lain?

Tomamos nota, pero lo veo complicado.

Sergio Sánchez Gómez (Madrid)

LUCHA EN PLAYSTATION.

Hola Yen. Somos lectores de esta revista desde los primeros números, es decir, que hemos visto pasar mucha historia del mundo de las consolas por nuestras manos, gracias a vosotros. Nos hemos comprado una Play reciente, y tenemos unas preguntas:

Me encantan lo juegos de lucha, ¿cuál me recomiendas de la serie Platinum?

Tekken 3 y Soul Blade (por ese orden) son dos opciones magníficas, de hecho son los mejores juegos de lucha en PlayStation y ambos están en Platinum.

De las nuevas consolas que saldrán al mercado o han salido ya, léase Dreamcast, Play 2, Dolphin o la de Microsoft, ¿cuál crees que tiene más futuro a corto y medio plazo?

Déjame ver mi bola de cristal... veo un gran, sensacional, excelente futuro para las consolas... pero no acierto a ver cuáles son exactamente. Creo que están todas.

¿Merece la pena comprarse el Gran Turismo 2, teniendo ya la primera parte?

Si te gustan los juegos de coches, GT 2 es la obra más impresionante que se haya creado jamás para una consola. ¡Claro que merece la pena! ¿No viste el "peaso" de 99 que le cascamos el mes pasado?

¿Qué pasa con el superjuego del año, por cierto es español, Commandos, que iba a salir en diciembre '99?

Sigue previsto para PlayStation y confiemos en que salga a lo largo de este año, aunque todavía no hay fecha definitiva.

¿Tiene la compañía Microprose pagina web? Si es afirmativo, nos gustaría que nos dieses la dirección.

Es afirmativo. www.hasbrointeractive.com

Anónimo

NAVEGACIÓN EN DREAMCAST.

Hola Yen, me llamo Albert y te escribo desde mi Dreamcast y quisiera hacerte unas preguntas:

¿Se pueden "bajar" cosas de Internet con el VM? Si es asÌ, ¿cómo?.

Algunos juegos incluyen la posibilidad de bajarte distintas cosas. En Sonic Adventure, por ejemplo, puedes criar unas mascotas virtuales que se llaman Chaos. Y lo debes hacer desde la web de Sega o de la

Opinión

LA MAGIA DE LOS VIDEOJUEGOS

Hola HobbyConsolas. Ante todo felicitaros por la estupenda revista que editáis cada mes desde hace ya nueve años. Esta carta va dirigida a todos los que acaban de tener la acertada idea de adquirir una videoconsola o a los que en su defecto no lo han hecho todavía por el motivo que sea, así como a los que con una actitud digna del paleolítico siguen negándole al videojuego su sobradamente merecida integración social. Y es que deseo expresar lo que tantos otros como yo sentimos desde pequeños al adentrarnos cada día en el fascinante universo de los videojuegos, el cual abarca un terreno que sobrepasa edades, razas y culturas, uniendonos a todos en una perfecta comunidad armónica de éxtasis placentero. Y es que, mas allá del sistema que utilices para adentrarte en esta cruzada sin fin, más allá de las pequeñas discusiones que se puedan producir en defensa de dichos sistemas, más allá de todo lo terrenal, más allá de todo eso se encuentra el concepto "videojuego"(....) Y es que, quién de nosotros no ha soñado alguna vez con llamarse Cloud, Lara, Mario, Squall o incluso King, y revivir en este mundo de aquí abajo las aventuras que han vivido con esos mismos personajes en ese mundo de ahí arriba (...) de forma que, como dice la estupenda campaña publicitaria de Sony, podréis decir que HABÉIS VIVIDO.

Emmanuel Martínez Sánchez (Alicante)

compañía de la que sea el juego.

¿Es verdad que van a sacar una unidad ZIP para esta consola? ¿Para cuándo?

Efectivamente, la unidad Zip es un proyecto de futuro, pero no se saben fechas de lanzamiento.

¿Van a sacar algún tipo de conexión diferente para Internet? (RDSI, fibra óptica...)?

Algo he oído por ahí, aunque son rumores, y se referían a Japón. En España no se sabe nada de momento.

Cuando viajo por Internet, en algunas páginas me dicen que no puedo entrar debido a que no tengo una versión 4.0 o superior del software de navegación. ¿Van a sacar alguna actualización del software?

Otra buena pregunta sin contestación definitiva. Es de esperar que Sega nos traiga con el tiempo versiones mejoradas de su Dream Passport, pero de momento nos tenemos que conformar con la actual.

Albert.

MÁS ROL EN PLAYSTATION.

Hola Yen. Quiero felicitaros por vuestra revista y a ti en especial por esta sección que siempre la leo, y ya que estás, responde a unas preguntas, gracias.

¿Cuando llegará Winback?

En USA ya ha salido hace tiempo, y aquí llegará en unos meses.

¿Qué juego es mejor, Ready 2 Rumble Boxing o Knockout kings 2000?

Son dos estilos diferentes, el primero más arcade y más desenfadado, y el de EA es más serio y más simulador. A mí particularmente me gusta más el KO Kings, pero reconozco que el de Midway también está muy bien.

¿Cuándo llegará de The Legend of Dragoon?

Todavía no hay fecha para este juego, pero confiemos en que lo haga antes de final de año.

¿Estará en español?

Hombre, siendo de la propia Sony, yo te diría que tiene todas las papeletas.

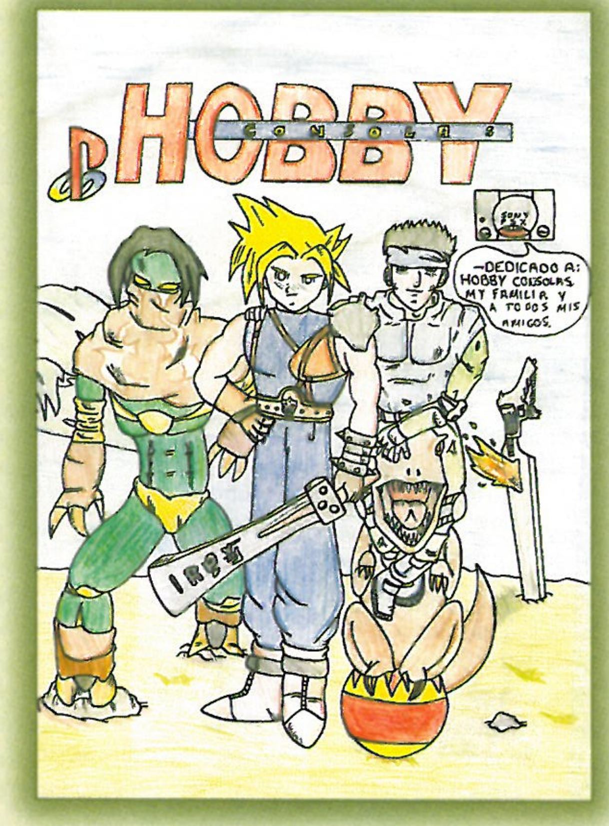
¿Será mejor que FF VIII?

No te lo puedo decir porque todavía no he jugado con él (ni yo ni nadie) pero los rumores que llegan hablan de que Sony le está poniendo mucho empeño.

¿En la pantalla de menú será tan complicado elegir lo que quieres hacer como ocurre en FFVIII?

Lo siento, pero como te digo, esos detalles todavía se desconocen.

Eduardo Martínez Roy. Zaragoza.



JUAN JOSÉ CARRILLO LAY. Sevilla

JUEGOS N64.

Hola Yen, soy Roger, tengo una Game Gear, una Mega Drive, una Game Boy y una N64 y un montón de preguntas que hacerte. Gracias por contestarlas.

¿Son realmente buenos y me los aconsejas los juegos World Driver Championship, Carmageddon, Rayman 2 y Mario Golf?

Todos menos Carmageddon, que a mí personalmente me parece un fistro.

¿Me puedes ordenar estos juegos de coches?

Este mes me las estáis metiendo dobladas. Para mi gusto, como juegos de coches me gustan World Driver y Roadsters. Si buscas otro tipo de velocidad, Racer está muy bien.

En la Fórmula 1 , Monaco Gp es más jugable, pero F-1 WGP ofrece más calidad y realismo. Revolt y V-Rally me gustan menos. ¿Contento?

¿Qué juego que no sea el World Driver (pues seguramente me lo compran ya) me aconsejas de velocidad?

Pero bueno, ¿y para qué preguntas antes? Pues ya te lo he dicho, F-1, Racer o Roadsters son opciones

Opinión

EN DESACUERDO CON UNA NOTA

No entiendo cómo Preferís Quake 2 a Medal of Honor. En Quake 2 te pasas el rato disparando contra bichos de otra galaxia cargados de tomate. Si te gustan los shoot'em up de lucha descerebrada, puede que éste juego te resulte lo mejor de lo mejor, yo no digo que el juego esté mal, pues aparte de tener unos grandiosos gráficos la jugabilidad es muy buena. Pero Medal of Honor es otra cosa: Además de tener varios objetivos en cada misión (...) la inteligencia artificial de los nazis es asombrosa, y las armas reales y los tan cuidados escenarios hacen de este juego una auténtica pasada...

Puede que los gráficos de MoH no lleguen al nivel de los de Quake 2, pero las voces y las emocionantes melodías del juego son de lo mejor que hay.

El modo multijugador te hace explorar el juego de arriba a abajo (...) Si a todo esto le sumas unas medallitas que te volverán tan loco que te explorarás los niveles a fondo, y la variedad de las misiones, la cantidad de armas y de niveles, te sale un juego de largo de más que un 90, ¿no?

Manuel Martín Gómez (Madrid)



ACAYMO QUINTERO GARCÍA. Madrid

Opinión

LA EFICACIA DE LA LUCHA CONTRA LA PIRATERÍA

Sin dudarlo, aplaudo el gesto y esfuerzo económico de algunas compañías en su lucha contra la piratería a través de anuncios que inciden claramente en la concienciación social de todos. Es muy loable, pero mucho me temo que afectará en escasa medida a esa serie de descerebrados que siguen enriqueciéndose a costa del trabajo de los demás. Eso sí, ayudados por la ignorancia y falta de sentido común de ciertas personas, que de forma inmerecida se hacen mal llamar "usuarios de consolas".
¡Seamos realistas! Y si hay que invertir, que se haga en cuestiones más "reales", como mejorar la tecnología de sistemas que ofrezcan cada vez mayores garantías de anti-copiado posibles.
Sé que es muy triste todo esto, pero probablemente las "realidades" como ésta constituyan una de las escasas vías para intentar detener esta lacra que tanto daño nos hace a todos.

José Manuel Torres Daza (Castellón)

muy recomendables.

¿Qué juegos me recomiendas que no sean ni Turok 2, ni el Zelda 64 ni el Mario ni el Banjo? ¿Qué tal el Rayman 2?

Pues si te gustan las plataformas, muy bien. En nuestra lista de imprescindibles puedes encontrar más opciones.

¿Qué volante me recomiendas? Si puede ser dime el precio ¿Es verdad que hay uno Ferrari para N64? ¿Dónde puedo conseguirlo?

El Formula Race Pro está muy bien y sale por unas 10 ó 11 mil pelas. Hay otro muy bueno, pero es muy caro, el RC Act Labs, que vale unas 19.000 pelas. De Ferrari no hay ninguno.

¿Sabes si en la Dolphin se podrá jugar con los juegos de N64, como en la PS2?¿Habrá algún periférico por eso?

Hombre, teniendo en cuenta que la Dolphin llevará DVD, parece difícil que puedas colocar en ella un cartucho. De momento Nintendo no ha hablado de ningún adaptador, ni creo que lo haga.

Por último me gustaría que me dijeses en qué número de la revista puntuasteis o comentasteis los World Driver Champioship, Carmageddon y Rayman 2? ¿Cómo puedo conseguir estos números de la revista?

Bueno, lo tuyo con el World Driver es obsesión, tío. Los números que buscas son 98 y 99 y los podrás conseguir llamando al teléfono de solicitud de números atrasados y suscripciones.

Roger Freixas.
Barcelona.

INDECISO

Hola Yen . Soy Diego de Cartagena. Bueno, a preguntar se ha dicho. ¿Speed Freaks o Crash Bandicoot Team Racing?

Crash sin lugar a dudas.

¿Publicaréis alguna guía de Action Man?

¿Tú has visto el juego? La verdad, lo veo bastante complicado.

¿Merece la pena La Amenaza Fantasma?

No es la mejor aventura en PlayStation, pero el juego está bastante bien, y si te gusta la película te entusiasmará.

De los siguientes juegos, cuál es el mejor, por favor, enuméramelos:

Lo sabía, siempre me coláis alguna de éstas. En fin: Metal Gear Solid, Silent Hill, Tomb Raider y Dino Crisis.

Y vamos a por la última ¿NBA Live 2000 o FIFA 2000?

Qué cosas tienes, pues si te gusta el fútbol, FIFA, y si te gusta el baloncesto, pues NBA. Si es que tengo una paciencia...

Diego Galindo.
Cartagena.

ACCESORIOS PSX

Hola Yen, tengo una PlayStation y mi nombre es... no lo voy a decir porque esto es un saludo de "McCallister de Chipiona" para "el picudo de San Antonio" , él sabe quién es. Bueno aparte de esta breve introducción , quisiera que me respondieras a estas preguntas:

Estoy interesado en comprarme una Memory Card de unos cuantos bloques pero no sé cuál comprarme. Recomiéndame alguna.

Pues la Blaze de 4MB te puede venir de perlas.

Desde que publicasteis que iba a salir un pedazo de libro sobre imágenes del Metal Gear, tengo unas ganas de comprarlo que no se puede aguantar .pero es que hay un problema ¡¡¡no se dónde encontrarlo!!! ¿Me podrías decir alguna tienda especializad? Si es así, ¿cuánto costaría aproximadamente?

Cuesta alrededor de 7.000 pts, y por ejemplo si llamas a Centro Mail seguro que te lo envían.

Cuando salga la PlayStation 2 ¿van a dejar de sacar juegos para su antecesora?

Noooo, hombre, nooooo, tranquiiiiilo. (ya no recuerdo la de veces que me habéis preguntado lo mismo). Si PS2 sale ya el 4 de Marzo en Japón ¿has visto tú que se haya parado la producción de juegos para PlayStation? ¡Pues entonces!

Al igual que con el libro del Metal Gear , ¿podrías decirme alguna tienda que venda figuras del Tekken 3?

No es por hacerles publicidad, pero creo que en Centro Mail también puedes encontrarlas, y también en alguna de las pequeñas tiendas que se anuncian en las páginas de publicidad de Hobby Shopping, al final de la revista.

Mi cumpleaños es dentro de poco, el 21 de Marzo y estoy pensando en comprarme un juego. Teniendo en cuenta que tengo el Metal Gear , el Metal Gear Special Missions, el Syphon Filter, el Dino Crisis y el Quake 2, ¿qué juegos me recomiendas? (que no sea de coches)

Felicidades, majo. Pues teniendo en cuenta tus gustos, Resident Evil 3 (o el 2 si todavía no lo tienes), Soul Reaver o Medal of Honor serían un buen regalo de cumpleaños. Y si te gustó Syphon Filter, habrás visto en este número que va a salir pronto la segunda parte.

Miguel Martínez
Sevilla.

CARLOS RODRÍGUEZ ESPÍN. Murcia

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.













Imelda Bueno
Virgen del Pilar, 30
Mutxamel
03110 Alicante
Tel: 96 595 55 51
Fax: 96 595 33 77

Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda España

En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS

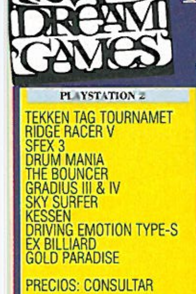












DREAM GAMES
Plz. del Callao, 1. 1º planta. 28013 Madrid
Horario: 10,30 a 14,00 y de 16,30 a 20,30.
De lunes a sábados.
Teléfono de pedidos : 91 523 20 87 / 929 118151

FIGURAS FINAL FANTASY VII
6 MODELOS (CONSULTAR)
NEO GEO POCKET COLOR+
JUEGO (Consultar)

PLAYSTATION 2
TEKKEN TAG TOURNAMET
RIDGE RACER V
SFEX 3
DRUM MANIA
THE BOUNCER
GRADIUS III & IV
SKY SURFER
KESSEN
DRIVING EMOTION TYPE-S
EX BILLIARD
GOLD PARADISE

PRECIOS: CONSULTAR

METAL SLUG X
VAGRANT STORY
RAY CRISIS
KOF'99
DRAGON QUEST VII

METAL SLUG 2 (NG P.)
CAST BLADE (NG P.)
MEICIAN CORD (NG P.)
COOLBOARDERS POCKET (NG P.)
FATAL FURY MARK OF THE WOLVES

D&D COLLECTION
MARVEL VS SF
VAMPIRE SAVIOR
FINAL FIGHT REVENGE
STREET FIGHTER ZERO 3

SEGA GT HOMOLOGATION SP.
MARVEL US CAPCOM 2
KOF'99 EVOLUTION
CARRIER
GUNBIRD 2

ESPECIALISTAS EN IMPORTACIÓN:
JAPÓN / USA/ EUROPA
PSX / NINTENDO 64 / SATURN / NEO GEO CD- Z /NEO GEO CARTUCHO / NEO GEO POCKET / PC ENGINE/ TURBO DUO / DREAMCAST / 3DO / JAGUAR 64
COMPRA, VENTA Y CAMBIO DE JUEGOS DE 32 Y 64 BITS.

OFERTA NEO GEO POCKET
CONSOLA + JUEGO KOF R2
POR 21.000 PTS.

ENVÍOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS.
TAMBIÉN DISTRIBUIMOS A TIENDAS

OFERTA 2 X 1 EN JUEGOS DE IMPORTACIÓN EN PSX, SATURN, NINTENDO 64, DC,NEO GEO CD, Y NEO GEO POCKET





GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
envio a domicilio
club del cambio
compraventa de juegos usados
DREAMCAST+ 1 MANDO + DISCO DEMO + DISCO DE EXPLORACION 33.900
DREAMCAST CONTROLLER 4.990
VISUAL MEMORY 4.990
VIBRATION PACK 3.990
VGA BOX 8.990
SCAR CABLE 3.990
CONTROLLER EXTENSION CABLE 1.990
ARCADE STICK 8.990
DREAMCATS KEYBOARD 4.990
PISTOLA DREAMCAST 6.990
STARFIRE LIGTHBLASTER 6.990
TARJETA MEMORY 2.990
MUEBLE DREAMCAST 4.900
ASTROPAD 4.490
QUANTUM FIGHTERPAD 5.490
RACE CONTROLLER 10.990
CONCEPT 4 15.490
V3FX 10.490
F1W GRAND PRIX 8.490
FIGHTING FORCE 2 8.490
REVOLT 8.490
TOY STORY 2 8.490
VIRTUA STRIKER 2 8.490
SWWS 2000 8.490
ECW HARDCORE 8.490
AEROWINGS 8.490
ARMADA 8.490
BLUE STINGER 8.490
BUGGY HEAT 8.490
SOUL CALIBUR 8.490
CRAZY TAXI 8.990
DYNAMITE COP 8.490
EVOLUTION 8.490
EXPANDABLE 8.490
HOUSE OF DEAD 2 8.490
MONACO GRANDPRIX 8.490
POWER STONE 8.490
READY 2 RUMBLE 8.490
SEGA RALLY 8.490
SHADOW MAN 7.990
SLAVE ZERO 8.490
SNOW SURFERS 8.490
SONIC ADVENTURE 8.490
SOUL FIGHTER 8.490
SOUTHPARK CHEF LUV 8.490
SPEED DEVILS 8.490
SUZUKI ALLSTARE 8.490
TEE OFF 8.490
TOKYO HIGHWAY 8.490
TOY COMMANDER 8.490
TRICK STYLE 8.490
UEFA STRIKER 8.490
VIRTUA FIGHTER 3TB 8.490
WILD METAL 8.490
WWF ATTITUDE 8.490
SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)
ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf. 967 19 31 58
ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA
ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - Albacete
Tlf: 967 30 49 61
ALBACETE
NUEVA APERTURA
Corredera, 50
ALMANSA 02640, Albacete
Tlf: 967 34 04 20
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53
ALICANTE
Virgen de los Desamparados,76
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01
BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99
CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00
CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600- Cantabria
Tlf: 942 26 98 70
GIRONA
Rutila, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34
GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600- Girona
Tlf: 972 50 98 50
GRANADA
c/Arabial (Frente Hipercor)
18004 GRANADA
Tlf: 958 80 41 28
LEON
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf: 987 25 14 55
LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28
MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46
SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49
TARRRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75
infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:
967 193 158
FAX: 967 193 391


BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
envío a domicilio
club del cambio
compraventa de juegos usados
ALBACETE
Pérez Galdós, 36- Bajo
02003- ALBACETE
Tlf. 967 19 31 58
ALBACETE
PRÓXIMA APERTURA
ALBACETE
Melchor de Macanaz, 36
HELLÍN 02400 - Albacete
Tlf: 967 30 49 61
ALBACETE
NUEVA APERTURA
Corredera, 50
ALMANSA 02640, Albacete
Tlf: 967 34 04 20
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007- ALICANTE
Tlf: 96 522 70 50
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE 03206- Alicante
Tlf: 96 666 05 53
ALICANTE
Virgen de los Desamparados,78
NOVELDA
03660 - Alicante
Tlf: 96 560 78 38
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón , 4
ZAFRA 06300- Badajoz
Tlf: 924 55 52 22
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31- Bajos
SITGES 08870- Barcelona
Tlf: 93 894 20 01
BARCELONA
Boulevard
Diana Escolapis, 12-Loc. 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800- Barcelona
Tlf: 93 814 38 99
CADIZ
Benjumeda, 18
11003- CÁDIZ
Tlf: 956 22 04 00
CANTABRIA
Juan XXIII, 1 Local
MALIAÑO 39600- Cantabria
Tlf: 942 26 98 70
GIRONA
Rutlla, 43
17007- GIRONA
Tlf: 972 41 09 34
GIRONA
Clerch i Nicolau, 2 Bajo
FIGUERES 17600- Girona
Tlf: 972 50 98 50
GRANADA
c/Arabial (Frente Hipercor)
18004 GRANADA
Tlf: 958 80 41 28
LEÓN
Antonio Valbuena, 1 Bajo
24002 - LEÓN
Tlf: 987 25 14 55
LLEIDA
Unio, 16
25002- LLEIDA
Tlf: 973 26 40 77
MADRID
La del Manojo de Rosas, 95
CIUDAD DE LOS ÁNGELES
28021- Madrid
Tlf: 91 723 74 28
MÁLAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA 29600- Málaga
Tlf: 95 282 25 01
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA 30600-Murcia
Tlf: 968 40 71 46
SAN SEBASTIÁN
Trueba, 13
SAN SEBASTIÁN 02001- Guipúzcoa
Tlf: 943 32 29 49
TARRRAGONA (Reus)
Mare Molas, 25 Bajo
REUS 43202- Tarragona
Tlf: 977 33 83 42
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia,64
46005- VALENCIA
Tlf: 96 333 43 90
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014- Deusto- BILBAO
Tlf: 94 447 87 75
infórmate sobre nuestra red de franquicias llamando al:
967 193 158
FAX: 967 193 391
CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
¡LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
ACE COMBAT 3 7.990
ACTION MAN 8.490
EHRZEIG 8.490
ECW HARDCORE 7.490
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000 7.490
RALLY CHAMP. 7.490
ROADRASH JAILBREAK 7.490
SHADOW MADNESS 6.990
SUPERBIKE 2000 7.490
PRIMERA DIVISION STARS 8.490
GRAN TURISMO 2 8.490
TARZAN 7.990
TOY STORY 2 8.490
URBAN CHAOS 8.490
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS 8.490
ARMORINES 7.490
ASTERIX & OBELIX 7.490
COLONY WARS 7.490
COOL BOARDERS 4 6.990
CYBER TIGER 7.490
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 8.490
CHOCOBO RACER 7.990
DUNE 7.490
EAGLE ONE 7.490
ESTO ES FUTBOL 7.990
FIFA 2000 7.490
FIGHTING FORCE 2 8.490
FINAL FANTASY VIII + CAMISETA +MEMORY CARD con funda +POSTER 10.990
FORMULA ONE 99 7.990
KNOCKOUT 2000 7.490
MTV SNOWBOARD 8.490
MUSIC 2000 7.490
NBA LIVE 2000 7.490
NOFEAR MOUNTAINBIKE 8.490
READY 2 RUMBLE 7.990
SEGA RALLY 7.490
SPACE DEBRIS 7.990
SPEC OPS 8.490
STAR IXIOM 8.490
STAR WARS: EP. I 7.490
SUPERCROSS 2000 7.490
TETRIS MAGICO 6.990
TRASHER 8.490
TINY TANK 6.990
TOMB RAIDER IV 8.490
TS SNOWBOARD 7.490
UEFA STRIKER 7.490
WORMS ARMAGGEDON 8.490
WUTANG SHAOLIN STYLE 8.490
WWF MAYHEM 7.490
SERVICIO A DOMICILIO (normal 400 pts. urgente 850 pts.)



CORRE A TU TIENDA GAMEshop MÁS CERCANA
LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS!
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS
PLAYSTATION + DUAL SHOCK 19.900
PLAYSTATION + DUAL SHOCK + 1 MANDO + MEMORY CARD 1Mb 22.490
PLAYSTATION + DUAL SHOCK +JOYPAD + MEMORY CARD 1Mb 3.490
SCREENBEAT SOUND STATION 12.490
15.490
9.490
VOLANTE SPEEDSTER
VOLANTE V RALLY 2
VOLANTE TOPDRIVE 2
10.490
AVENGER 8.990
P7K LIGTHGUN 4.990
PREDATOR 2 8.990
VISION PAD
AZUL ROJO VERDE AMARILLO
1.490
DUAL SHOCK 4.500
DEVASTATOR 3.990
MEMORYCARD 1Mb
AZUL ROJO VERDE NARANJA
1.590
MAMORYCARD BLAZE 1.790
MEMORYCARD SONY 2.100
GAME STATION 5.900
RATÓN SAMURAI PLAYSTATION 1.990
CONSOLA N64 BÁSICA 14.900
CONSOLA MARIO PACK 19.900
14.990 N64 COLORES
DONKEY KONG + EXPANSION PACK 12.490
BUGS LIVE 9.490
ARMORINES 9.490
GET FORCE GEMINI 9.490
HARDCORE ECW 9.490
JIMMY McGRATH SUPERCROSS 2000 9.490
MARIO GOLF 9.490
NBA JAM 2000 9.490
RAYMAN 2 9.490
SOUTHPARK RALLY 9.900
TOPGEAR HYPERBIKE 9.490
TOPGEAR RALLY 2 9.490
TOY STORY 2 9.490
TUROK RAGE WARS 5.990
WLS 2000 9.490
WORMS ARMAGGEDON 9.490
GAME BOY pocket COLOR
7.990
LINKCABLE GAMEBOY 1.590
POKÉMON 5.990
LIGHT PLAYER 1.390
CAMARA 7.990
MOCHILA GAMEBOY 2.990
PIKACHU 3.990
12.490
ARMORINES 5.400
FIFA 2000 5.990
GRAND THEFT AUTO 5.490
HARDCORE ECW 5.490
NHL 2000 5.490
PATOLUCAS 5.990
READY 2 RUMBLE 5.990
SOCCER MANAGER 5.490
SUPERMARIO DELUXE 5.990
TARZAN 5.990
TIGER WOODS 2000 5.490
TOM & JERRY 5.990
TOY STORY 2 5.990
TUROK RAGE WARS 5.990



M·G·K
Los PESOS-PESADOS del videojuego
Quieres ver EL FUTURO?
www.mgk.es
La WEB de los VIDEO-ADICTOS
¡NO BUSQUES MAS!
Tenemos lo ULTIMO al MEJOR PRECIO!
96 571 80 79
PlayStation
colin|mcrae|rally|2.0™
PREPARATE A TRAGAR POLVO CON ESTOS DOS TITULAZOS!
DUELO DE TITANES
Rally CHAMPIONSHIP
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS
YA DISPONIBLE
OFERTAS ESPECIALES de MARZO...
nYko EXCLUSIVO DISTRIBUIDOR
SUPER OFERTA
2.990.-
SCORPION>PSX
CONTROLADOR DUAL ANALOGO AVANZADO
Y NO TE QUEDES SIN LOS EXITOS DEL MOMENTO...
GRAN TURISMO 2
TOY STORY 2
ACE COMBAT 3
PRIMERA DIVISION STARS
TARZAN
TOMB RAIDER TLR
FINAL FANTASY VIII
ISS PRO EVOLUTION
UNIDADES LIMITADAS
4.990.-
CON GARANTIA E INSTRUCCIONES EN CASTELLANO
SUPER-COBRA
PISTOLA AVANZADA TIPO NAMCO GUNCON
UNIDADES LIMITADAS
1.190.-
ACTION>PLAY
MANDO AVANZADO CON TURBO Y SLOW
UNIDADES LIMITADAS
3.490.-
SUPER OFERTA
ARCADE MAX
JOYSTICK AVANZADO SERIE PLATI
Precios I.V.A. incluido - ofertas validas hasta 1-4-2000
Club M·G·K
¡Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades!
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
M·G·K TE LO PONE FÁCI
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODAS LAS VENTA QUE DISFRUTARAS UNIENDOTE A UNA GRAN RED.
Línea Atención Franquicias
965 71 71 27

NINTENDO 64

- CASTLEVANIA 2
- TOY STORY 2
- PERFECT DARK
- RESIDENT EVIL 2

SUPER OFERTA

3.490.-

BOOSTER>PAK
CARTUCHO EXPANSION DE 4 MEGAS

EXTENDER
CABLE DE EXTENSIÓN

SUPER OFERTA

995.-

CON GARANTIA DE CALIDAD E INSTRUCCIONES EN CASTELLANO

GAMEBOY COLOR

- INT. TRACK & FIELD
- RESIDENT EVIL

POKÉMON ¡Hazte con todos!

RAINBOW POWER LINK™
CABLE UNIVERSAL 3-EN-1 PARA UNIR CONSOLAS GAMEBOY IGUALES O DIFERENTES
TERMINALES DUALES PARA JUEGOS MULTI-JUGADOR

1.590.-

SOLO PARA GAME BOY COLOR

¡PARA ENTRENADORES DE POKÉMON!

TRANSFORMA TU GAME BOY COLOR CON nYko

WORM LIGHT™
LUZ BLANCA FLEXIBLE
NO NECESITA PILAS
¡FUENTE DE LUZ INAGOTABLE!

1.990.-

AHORA TAMBIEN EN GRIS TRANSPARENTE

SHOCK 'N' ROCK™

3.990.-

ALTAVOCES ESTEREO, VIBRACIÓN, BATERÍA 10 HORAS Y CARGADOR

Dreamcast

www.mgk.es
La WEB de los VIDEO-ADICTOS

SUPER NOVEDADES

- CRAZY TAXI
- ZOMBIE REVENGE
- VIRTUA STRIKER

nYko

3.990.-

DREAM>MASTER
MANDO TRANSLUCIDO CON TURBO Y SLOW INDEPENDIENTES ADEMAS DE BOTONES ADICIONALES PARA COMPATIBILIDAD FUTURA. 2 PUERTOS DE EXPANSION.

X2

MEMORY>PAK 400 BLOQUES
DOBLE CAPACIDAD

3.990.-

THUNDER>PAK VIBRACIÓN
COMPATIBLE CON MANDOS NYKO Y SEGA

2.990.-

TIENDAS



ALICANTE

ALICANTE:	C/. Jaime Segarra, 22 Tel. 965 91 62 86
TORREVIEJA:	Pza. Miguel Hernández, 2 Tel. 965 70 49 83

ALMERIA

ROQUETAS DE MAR:	Avda. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20

ASTURIAS

OVIEDO:	C/. Foncalada, 13 bajo-D Tel. 985 20 78 04

BADAJOZ

MERIDA:	Moreno de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72

BARCELONA

	Gran Vía, 1087 Tel. 932 78 23 87 Bernard Metge, 6-8 Tel. 932 78 07 69

BILBAO

CASCO VIEJO:	Belostikalle, 18 Tel. 944 15 56 42

CIUDAD REAL

ALCAZAR DE SAN JUAN:	C/. Ferrocarril, 65 Tel. 926 54 08 27

CORDOBA

	Avda. Jesus Rescatado, 2 Tel. 957 76 46 12

GIRONA

BLANES:	C/. Horta D'en Creus, 40 Tel. 972 35 24 84

GRANADA

	Concha Espina, 16 Tel. 958 12 80 21

ISLAS CANARIAS

LAS PALMAS ARGUINEGUIN:	Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
LANZAROTE - PLAYA BLANCA	
YAIZA:	C/. El Marisco, 17 Tel. 928 51 79 55

LA CORUÑA

	C/. Méndez Pidal, 8 Tel. 981 23 30 42

LLEIDA

	Corregidor Escofet, 16 Tel. 973 22 10 64

LUGO

	C/. Guardias, 5-7 Centro Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:	C/. Roberto Baamonde, 54 Tel. 982 41 00 69

MADRID

ALCALA DE HENARES:	C/. Toledo, 1 Tel. 91 881 44 41

MURCIA

CARTAGENA:	Alameda de S. Antón, 2 Tel. 968 52 52 67

S. SEBASTIAN

	Paseo de Errondo, 4 Tel. 943 46 23 63

SANTANDER

	Centro Com. Valle Real Tel. 942 26 25 95
EL ALISAL:	C/. Los Encinares, 13 Tel. 942 33 78 87

SEVILLA

	C/. Muñoz Seca, 26 Tel. 954 575 827
ECIJA:	C/. Arroyo, 9 Tel. 954 83 03 05

TARRAGONA

	C/. Mallorca, 37 bajo dcha. Tel. 977 25 29 06

VALENCIA

ALMUSAFES:	C/. Pinar, s/n Tel. 961 79 52 22
XATIVA:	C/. Gregorio Molina, 2 Tel. 962 287 105

VIZCAYA

SANTURCE:	C/. Portalada, 2 Tel. 944 83 27 16

GANADORES CONCURSO "DINO CRISIS"

JUEGO DINO CRISIS (PSX) + CAMISETA + GORRO

DAVID RODRIGUEZ FIDALGO	A CORUÑA
CESAR L. GARCIA FERNANDEZ	ALBACETE
DAVID OYONARTE ASENSIO	ALMERIA
FCO. JAVIER MENENDEZ MARTINEZ	ASTURIAS
JESUS FORERO CARNERERO	BADAJOZ
JUAN CARLOS BRULLAS PI	BARCELONA
TONI SOLA GARCIA	BARCELONA
CARLOS RUCIAN REDONDO	BARCELONA
SERGIO SALAS GONZALEZ	CANTABRIA
AIRAM CABRERA CALDERIN	GRAN CANARIA
JESUS MARTINEZ FERNANDEZ	GRANADA
IÑAKI OVEJERO ASTIGARRAGA	GUIPUZCOA
JOSE E. FABIAN TORO	HUELVA
JUAN C. PEREZ BOLAÑOS	HUELVA
JUAN C. LOPEZ ASENSIO	JAEN
AYTHAMI RUBIO VERA	LAS PALMAS
ENRIQUE SANCHEZ RODRIGUEZ	LAS PALMAS
SERGIO PORTILLO SALAS	LAS PALMAS
ERNESTO RAMIREZ MONZON	LAS PALMAS
JUAN J. TRUCHERO GARCIA	LEON
JORDI FLORENSA TRESERRA	LLEIDA
MIGUEL SALAS PRECIADO	MADRID
ISMAEL MALDONADO FANEGO	MADRID
JUAN C. DEL CERRO DE LA ROSA	MADRID
RICARDO LOPEZ RUBIO	MADRID
ANDRES ROJO ESTEBAN	MADRID
RAFAEL ALVAREZ ARAUJO	PONTEVEDRA
IVAN ARMAS VENTURA	S/C TENERIFE
RAUL MORILLA GALLARDO	SEVILLA
MANUEL JESUS JIMENEZ SANCHEZ	SEVILLA
HECTOR COSANO ALDECOA	SEVILLA
JAVIER SERRA ESCRICH	VALENCIA
ESTEBAN ZAMORA VAZQUEZ	VALENCIA
ROBERTO MARTIN RECIO	VALLADOLID
JON DIAZ ANTON	VIZCAYA

GANADORES CONCURSO "UEFA STRIKER"

GORRA + CAMISETA

JESUS PIQUERAS DIAZ	ALICANTE
JULIO CESAR LLINARES GARCIA	ALICANTE
RUBEN ABALOS CAMBERO	BALEARES
JOSE PANDO ORTIZ	BARCELONA
JUAN FCO. HERRERA GOMEZ	BARCELONA
IMANOL GONZALEZ FERNANDEZ	BIZKAIA
ANTONIO CATALAN DIAZ-CARRASCO	CIUDAD REAL
RAFAEL HERRERO GONZALEZ	GRANADA
JESUS FUENTES VELASCO	GUADALAJARA
RAMON I. AGUIRRE SANCHEZ	LAS PALMAS
IVAN MORIES GOMEZ	MADRID
DIEGO JIMENEZ ABAD	MADRID
JOSE M. PARELES BENITO	MADRID
NICOLAS ANGULO JOHNSTON	MADRID
MIKEL IRIGUIBEL ECHARTE	NAVARRA
DAVID FERNANDEZ QUEVEDO	TARRAGONA
CLAUDIO PEREZ GOMEZ	TOLEDO
DAVID CEBALLOS MOGROVEJO	VALLADOLID
RICARDO RAMOS ESCRIBANO	VALLADOLID
IVAN NUÑEZ ORIOL	ZARAGOZA

JUEGO UEFA STRIKER (DC) + IMPERMEABLE

IÑAKI ORTE TRAPERO	GUIPUZCOA
FRANCISCO J. SANZ DIAZ	MADRID
RAFAEL PALACIOS VIÑAS	MADRID
JUAN LUIS CABEZUELO SANCHEZ	MADRID
JORGE GARCIA MANZANO	SEVILLA

JUEGO UEFA STRIKER (PSX) + IMPERMEABLE

FERNANDO PEREZ MARTIN	MADRID
FRANCISCO VELAZQUEZ CEGARRA	MURCIA
SERGIO REPISO GUTIERREZ	SEVILLA
JAVIER COSTA MARI	VALENCIA
JAVIER OLIVAN OLIVAS	ZARAGOZA

GANADORES CONCURSO "LOS MEJORES DEL 99"

CONSOLA DREAMCAST + JUEGO SOUL CALIBUR

RAFAEL GARCIA LUNA	BARCELONA
CHRISTIAN GARCIA ASENSIO	BARCELONA
FRANCISCO PLA COLOMER	VALENCIA

CONSOLA GAME BOY COLOR + JUEGO POKEMON

IVAN POVEDA RAMIREZ	ALICANTE
JOSE SEGADO SANZ	JAEN
IVAN M. SANCHEZ MEDINA	SEVILLA

CONSOLA N64 + JUEGO DONKEY KONG 64

CHRISTIAN ABELLAN FERNANDEZ	ALBACETE
MANUEL MORENO GUISADO	BARCELONA
SUSANA SANCHEZ SANTOS	MALAGA

CONSOLA PSX + JUEGO FINAL FANTASY VIII

JOSE M. GOMEZ CAMACHO	HUELVA
GABRIEL A. GOMEZ VILLAR	JAEN
LUIS BENEDICTO DELGADO	SEVILLA

RECIBE EN CASA LA REVISTA MÁS VENDIDA DE VIDEOJUEGOS

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

POR EL PRECIO DE 12 NÚMEROS NORMALES
(450 PTAS X 12 = 5.400 PTAS) LLÉVATE EL REGALO QUE PREFIERAS

MEMORY CARD SONY



CONTROLLER PACK N64



PAD SATURN



AC ADAPTER NEO GEO POCKET



- MEMORY CARD SONY: Salva tus partidas de PlaySation en una de estas memory cards de colores (no se puede elegir color)
- CONTROLLER PACK N64: Te permitirá salvar la partida de tu juego preferido de N64, para que la puedas terminar en cualquier momento.
- PAD SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- AC ADAPTER NEO GEO POCKET: Adaptador de corriente para la NeoGeo Pocket.

Envíanos tu solicitud de suscripción

- Por **correo:** la tarjeta de la derecha no necesita sello.
- Por **teléfono:** llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los números 902 12 03 41 ó 902 12 03 42.
- Por **fax:** Envíanos el cupón al número 902 12 04 47
- Por **correo electrónico:** en la dirección e-mail suscripcion@hobbypress.es

12 numeros + regalo por solo 5.400 pesetas

Y además

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente. Para que estés siempre informado.

Si no quieres tu regalo, también puedes suscribirte con un 20% de descuento (mira las ofertas en la tarjeta de la derecha)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO


PlayStation


KONAMI


TRACK &
INTERNATIONAL FIELD 2
TM







